FRITZ LEIBER
SPADE CONTRO LA MORTE
(Swords Against Death, 1970)

Contenuto

LA MALEDIZIONE CICLICA

Come la Vita sia un Eterno Gioco d'Azzardo con la Morte. Che cosa facciano gli eroi quando perdono le loro prime ragazze, invariabilmente amate più di ogni altra: nel caso presente la delicata Ivrian e la salda Vlana. Di un grande errare per il Mondo di Nehwon e del primo incontro dei formidabilissimi spadaccini, Fafhrd e il Gray Mouser, con i formidabilissimi maghi Sheelba dal Volto Senza Occhi e Ningauble dai Sette Occhi.

LE GEMME NELLA FORESTA

Di una strana ed emozionante caccia al tesoro a sud di Lankhmar. Di una scarna ragazza di quattordici anni, e di un uomo di circa quattrocento. Di teschi e gemme, cuoio, pietre e metalli. Inoltre una risposta all'enigma di come mai, anche quando non ci sia alcuna minaccia all'interno di una vasta casa di pietra, né alcun rischio all'esterno di essa, da nessuna parte, si possano comunque correre grandi pericoli. Dove?

LA CASA DEI LADRI

Ancora di gemme, oro e teschi: anzi, perfino scheletri interi. Vi si narra la terza visita del Gray Mouser e di Fafhrd a quella primeva sentina di iniquità (su Nehwon come in ogni altro dove) collocata sul lato occidentale della Via del Buon Mercato, a metà tra la Strada degli Dei e la Strada dei Pensatori (chiamata dai teologi Via degli Atei) e spalleggiata dal Vicolo dell'Assassinio: l'immensa casa sociale della Corporazione dei Ladri di Lankhmar, organizzati fin troppo bene: scansafatiche di destrezza terribile, tagliaborse senza pari, borsaioli inarrivabili, grassatori senza uguale, involatori straordinari, e pure, all'occasione, omicidi dall'esperienza eccezionale, sebbene preferiscano delegare tale compito, pagando il dovuto, alla Fratellanza degli Assassini (altra organizzazione detestata da Fafhrd e il Gray Mouser). Di strambi travestimenti e di un gattino nero. Di una sapida testarossa chiamata I-

VISIT…

vlis, e della sua cameriera. Di polvere e morte...

L'APPRODO DESOLATO
Dei pericoli della noia, e di una grande sfida nonché di un viaggio assai lungo. Null'altro da dire sulla storia di tali faccende, riferita da Ourph il Mingol.

LA TORRE CHE ULULAVA
Un'avventura sul continente occidentale di Nehwon, oppure sulla costa est del suo continente orientale. Nessuno lo sa. Vi si mostra, tra l'altro, come la paura possa trasformare il più pacifico degli uomini in un folle omicida.

LA TERRA SPROFONDATA
Riferito all'Atlantide di Nehwon: Simorgya. Una storia del furioso Mare Esterno. Del pescare pesci... e gioielli. Della schietta, biondocrinita follia. Grandi onde. E alcuni dettagli, ma solo alcuni, di quanto possano risultare fastidiosi i mantelli neri e pesanti, anche a guerrieri alti e gagliardi.

I SETTE SACERDOTI NERI
Ancora una volta l'oscurità, spirito della notte, e il Gray Mouser (il quale, essendo, come dice il nome, grigio, si trova nel giusto mezzo tra il nero e il bianco) e Fafhrd, dai capelli color della ruggine, occupati a combatterlo. I ben noti rischi che si corrono nel rubare l'occhio di un idolo, indipendentemente dal fatto che l'idolo sia piccolo come una bambola o enorme come una montagna. Ghiaccio, nevi, vulcani, lava... e sette terribilissimi assassini.

ARTIGLI NELLA NOTTE
Un altro antico tema: il pericolo costituito da quei rettili con le piume che sono gli uccelli. Lankhmar sottosopra: i falchi in libertà e tutte le più belle dame della città che infilano la faccia dentro gabbiette d'oro e d'argento. Strane sistemazioni (e ri-sistemazioni) domestiche del pingue mercante Muulsh, della sua appetibilissima giovane moglie Atya, nonché della di lei cameriera.

IL PREZZO DEL SOLLIEVO

Come il Gray Mouser e Fafhrd si sbarazzarono finalmente e infelicissimamente dei fantasmi di Ivrian e Vlana, divenendo poi eterni servitori (in modo tutto particolare e non a tempo pieno) di Sheelba dal Volto Senza Occhi e Ningauble dai Sette Occhi. Di un uomo assolutamente pazzo, con un progetto assolutamente magnifico. Di un'abitazione maldestramente situata sul Vicolo Fioco; della Terra delle Ombre e del suo assai truce signore. Anche di polvere e morte. Ma anche di rinascita, o almeno di ri-concupiscenza.

IL BAZAR DEL BIZZARRO

Di uno dei primi servigi resi da Fafhrd e dal Mouser ai loro stregoneschi datori di lavoro, Ningauble e Sheelba. Di una macchia sull'esistenza. Del più spettacoloso e piccante negozio di tutti gli universi (e sono tanti). Degli orridi Divoratori e delle loro tattiche abominevoli, e di come Fafhrd e il Gray Mouser, grazie alla più sfacciata fortuna, riuscissero infine a vincerli. E di come, nel modo più giusto e dilettevole, le ragazze si riservino per il dessert. Anche i ragni, purtroppo.

LA MALEDIZIONE CICLICA

Uno spadaccino molto alto ed uno piccoletto uscirono da Lankhmar per la Porta della Palude e si avviarono verso oriente lungo la Strada Sopraelevata. Si capiva che erano giovani, dalla loro carnagione e dalla scioltezza dei loro movimenti, ma le loro espressioni di angoscia profonda e di decisione granitica erano quelle di uomini fatti.

Le guardie insonnolite, dalle corazze di ferro brunito, non fecero loro domande. Solo i pazzi e gli sciocchi lasciavano di loro spontanea volontà la città più grandiosa del mondo di Nehwon, specialmente all'alba e a piedi. E inoltre, quei due avevano l'aria di essere estremamente pericolosi.

Davanti a loro il cielo era di un rosa acceso, come l'orlo effervescente di un grande calice di cristallo colmo di scintillante vino rosso per la delizia degli dèi, mentre la luminosità rosea e più pallida che ne saliva sospingeva verso occidente le ultime stelle. Ma prima che il sole potesse affacciare una scheggia scarlatta sopra l'orizzonte, un nero uragano sopraggiunse improvviso dal nord, sopra il Mare Interno... una tempesta marina che si avventò sulla terra. Ritornò buio di nuovo, quasi come notte, tranne quando balenava il lampo e il tuono squassava il suo grande scudo di ferro. Il vento turbinoso portava l'odore salmastro del mare mescolato al fetore im-

mondo della palude. Appiattiva le spade verdi dell'erba marina e sferzava, facendoli attorcere, i rami degli alberi dei falchi marini e degli arbusti spinosi. E sospingeva l'acqua nera della palude, per l'altezza di un braccio, contro il fianco settentrionale dello stretto bastione serpentino che era la Strada Sopraelevata. Poi cominciò a piovere a dirotto.

I due spadaccini non si scambiarono parola e non modificarono i loro movimenti: solo, alzarono un poco le spalle e il volto, inclinandosi verso nord, come se fossero grati all'uragano purificatore e sferzante perché li distraeva un poco dal profondo tormento della mente e del cuore.

"Oh, Fafhrd!" gracidò una voce cupa, più forte del brontolio del tuono e del ruggito del vento e dello scroscio della pioggia.

Lo spadaccino più alto volse di scatto la testa verso sud.

"Ehi, Gray Mouser!"

Lo spadaccino più piccolo fece lo stesso.

Vicino al bordo meridionale della strada stava una capanna rotonda, piuttosto grande, eretta su cinque pilastri sottili. Dovevano essere molto alti, quei pilastri, perché in quel punto la Strada raggiungeva un livello particolarmente elevato, eppure la soglia dell'ingresso basso e arrotondato della capanna pareva guardare la testa dello spadaccino più alto.

Non sarebbe stato molto strano, se non fosse che tutti sanno che nella venefica Grande Palude Salata non abita nessuno, tranne i vermi giganti, le anguille velenose, i cobra d'acqua, i pallidi ratti palustri dalle esili zampe, ed altri esseri affini.

Un lampo divampò, azzurro, rivelando con grande nitidezza una figura incappucciata, china al di là della bassa entrata. Ogni piega, ogni grinza dei panni che la drappeggiavano spiccavano chiaramente, come in un'incisione osservata da vicino.

Ma il lampo non mostrava nulla all'interno del cappuccio, soltanto un nero d'inchiostro.

Scrosciò il tuono.

Poi la voce crocidante uscì dal cappuccio e recitò i seguenti versi, martellando le parole con asprezza, cupamente, in modo che quella poesia gaia divenne un incantesimo tetro e fatale:

Oh, grosso Fafhrd!
Ehi, piccolo Mouser!
Perché lasciate la città
Così ricca di splendori?

Oh, sarebbe assurdità
Consumare i vostri cuori,
Logorare le suole, ora per ora,
Percorrendo la terra
Col cuore sempre in guerra
Prima che Lankhmar vi riveda ancora.
Indietro, indietro, indietro, ritornate!

La canzone dolorosa era già stata recitata per tre quarti, prima che i due spadaccini si rendessero conto che essi avevano continuato a procedere a passi lunghi e decisi, e che la capanna era ancora accanto a loro. Quindi doveva camminare al loro fianco sui lunghi pilastri, o meglio, sulle zampe. Ora che se ne erano accorti, potevano vedere le cinque esili gambe di legno che si muovevano e si piegavano.

Quando la voce gracchiante cessò di parlare, dopo quell'ultimo, sonoro "ritornate", Fafhrd si fermò.

Si fermò anche il Mouser.

Si fermò anche la capanna.

I due spadaccini si girarono verso la bassa arcata dell'ingresso.

Nello stesso istante, con uno scroscio assordante, un gran fulmine cadde a poca distanza dietro di loro. Squassò i loro corpi, con una scossa elettrica dolorosa, e illuminò la capanna e il suo abitante, con una chiarezza più intensa del giorno, e tuttavia non rivelò nulla entro quel cappuccio.

Se quel cappuccio fosse stato vuoto, si sarebbe scorta chiaramente la stoffa del fondo. Ma no, c'era soltanto quell'ovale di tenebra d'ebano, che neppure la folgore poteva rischiarare.

Per nulla scosso dal prodigio e dal fulmine, Fafhrd urlò nell'uragano, voltandosi verso l'arcata, con voce che risuonò esile alle sue stesse orecchie, assordate dal tuono: «Ascoltami, strega, stregone, abitatore della notte, chiunque tu sia! Mai più, in tutta la mia vita, porrò piede nell'immonda città che mi ha rubato il più caro amore, l'incomparabile e insostituibile Vlana, che sempre piangerò e per la cui morte indicibile sempre mi sentirò colpevole. La Corporazione dei Ladri l'ha uccisa perché esercitava indipendentemente l'arte del furto, e noi abbiamo ucciso i suoi uccisori, anche se non ne abbiamo tratto alcun vantaggio.»

«Io pure non muoverò mai più piede verso Lankhmar» aggiunse il Gray Mouser che gli stava accanto, con una voce che pareva lo squillo furioso d'una tromba, «l'odiata metropoli che orribilmente mi ha orbato della mia

dilettissima Ivrian, così come Fafhrd è stato orbato, e per una ragione simile, e mi ha lasciato oppresso da un egual peso di angoscia e di vergogna che sempre porterò addosso, anche dopo la morte.» Un ragno del sale, grosso come un piatto, gli sfiorò l'orecchio, trascinato dal vento furioso, scalciando con le grosse zampe d'un biancore cadaverico, e veleggiò oltre la capanna: ma il Mouser non trasalì neppure e non vi fu alcuna interruzione nelle sue parole: «Sappi, essere della tenebra, abitatore dell'oscurità, che noi abbiamo ucciso l'immondo stregone assassino delle nostre amate e i suoi familiari roditori, e abbiamo malmenato e terrorizzato i suoi mandanti nella Casa dei Ladri. Ma la vendetta è vana. Non può alleviare d'un solo atomo il tormento e la colpa che per sempre proveremo per le nostre dilette.»

«In verità è così» l'assecondò Fafhrd a gran voce, «perché noi eravamo ubriachi quando le nostre amate sono morte, e per questo non c'è perdono. Abbiamo rubato un piccolo tesoro di gemme ai ladri della Corporazione, ma abbiamo perduto le due gemme inestimabili ed incomparabili. E non ritorneremo mai a Lankhmar!»

Un lampo sfolgorò oltre la capanna e il tuono scrosciò. L'uragano si stava spostando nell'entroterra, a sud della strada.

Il cappuccio pieno di tenebra arretrò un poco e si scosse lentamente a destra e a sinistra, una volta, due, tre. La voce aspra intonò, più fievolmente perché le orecchie di Fafhrd e del Gray Mouser erano assordate e fischianti, a causa di quel tuono colossale:

Non sono fatti per gli uomini né sempre né giammai.
Ritornerai, Gray Mouser. Tu, Fafhrd, ritornerai.

Poi anche la capanna si mosse verso l'entroterra sulle cinque esili zampe. Girò su se stessa, volgendo l'entrata dalla parte opposta, e la sua velocità crebbe, poiché le zampe si muovevano agili come quelle d'uno scarafaggio; e ben presto si perse nel groviglio degli alberi dei falchi marini e degli arbusti spinosi.

Così si concluse il primo incontro del Mouser e del suo compagno Fafhrd con Sheelba dal Volto Senza Occhi.

Più tardi, quello stesso giorno, i due spadaccini aggredirono un mercante diretto a Lankhmar e non adeguatamente protetto, privandolo dei due migliori cavalli dei quattro che trainavano il suo carro (poiché essi avevano l'istinto dei ladri), e su quelle cavalcature scalpitanti uscirono dalla Grande

Palude Salata e attraversarono la Terra Sommersa, dirigendosi verso la sinistra città-ombelico di Ilthmar, con le sue piccole locande traditrici e le innumerevoli statue e bassorilievi ed altre raffigurazioni del suo Dio Ratto. Là, essi scambiarono i goffi cavalli con cammelli e ben presto si avventurarono verso sud attraverso il deserto, seguendo la costa orientale del turchino Mare dell'Est. Attraversarono il fiume Tilth nella stagione della secca e continuarono a procedere tra le sabbie, diretti verso le Terre Orientali, che nessuno dei due aveva ancora visitato. Cercavano una distrazione nelle stranezze, e intendevano per prima cosa visitare Horborixen, la cittadella del Re dei Re, seconda soltanto a Lankhmar per grandezza, antichità e splendore barocco.

Per i tre anni che seguirono, l'Anno del Leviatano, del Roc e del Drago, essi vagarono per il mondo di Nehwon, a sud, a est, a nord e ad ovest, cercando l'oblio dei loro primi grandi amori e delle loro prime grandi colpe, ma senza trovarlo. Si avventurarono ad est oltre la mistica Tisilinilit dalle sottili guglie opalescenti, che sembrano sempre appena cristallizzate nei suoi cieli umidi e perlacei, verso terre che erano leggendarie a Lankhmar e persino a Horborixen. Una tra le tante era lo scheletrico, rattrappito Impero di Eevamarensee, un paese così decadente, così proiettato nel futuro che tutti i ratti e gli uomini sono calvi e persino i cani ed i gatti sono privi di pelo.

Ritornando per un percorso più a nord, attraverso le Grandi Steppe, essi si sottrassero a stento alla cattura ed alla schiavitù per mano degli spietati Mingol. Nelle Solitudini Fredde cercarono il Clan delle Nevi di Fafhrd, e scoprirono che l'anno precedente era stato sopraffatto da un'orda migrante di Gnomi del Ghiaccio e, secondo le dicerie più attendibili, era stato completamente sterminato, il che includeva Mor, la madre di Fafhrd, la sua sposa abbandonata Mara ed il suo figlio primogenito, se davvero era nato.

Per qualche tempo essi servirono Lithquil, il Duca Pazzo di Ool Hrusp, organizzando per lui vivaci finti duelli, omicidi simulati ed altri svaghi. Poi passarono a sud, attraverso il Mare Esterno, a bordo d'un vascello commerciale di Sarheemar, e raggiunsero la tropicale Klesh, dove per qualche tempo cercarono avventure ai bordi della giungla. Quindi ritornarono al nord, aggirando la segreta Quarmall, il regno d'ombra, per giungere ai laghi di Pleea che sono le sorgenti del Hlal, e poi alla città dei mendicanti, Tovilyis, dove il Gray Mouser credeva di essere nato, ma non ne era sicuro; e quando lasciarono quella misera metropoli egli ne era ancora meno sicuro. Attraversato il Mare Orientale a bordo di una chiatta che tra-

sportava cereali, cercarono per qualche tempo l'oro tra le Montagne degli Antichi; le ultime gemme rapinate le avevano ormai spese o perdute al gioco già da tempo. Poiché la ricerca dell'oro fu vana, essi ritornarono di nuovo verso occidente, verso il Mare Interno ed Ilthmar.

Vivevano rapinando, rubando, facendo le guardie del corpo, svolgendo brevi missioni come corrieri e agenti (missioni che essi compivano sempre, o quasi sempre, con molto scrupolo), e dando spettacolo. Il Mouser intratteneva le folle con giochi di prestidigitazione e di destrezza o con buffonerie, mentre Fafhrd, con il suo dono per le lingue e il suo addestramento di Scaldo Cantore, eccelleva come menestrello, traducendo in molte lingue le leggende della sua gelida patria. Non lavorarono mai come cuochi, commessi, carpentieri, taglialegna o servitori e mai, mai, mai si arruolarono come soldati mercenari: il servizio che avevano prestato alle dipendenze di Lithquil aveva avuto un carattere più personale.

Acquisirono nuove cicatrici e nuove abilità, comprensioni e pietà, cinismi e segreti... un modo di ridere che beffava con leggerezza ed un atteggiamento disinvolto che stritolava ogni angoscia interiore e quasi sempre celava il barbaro che era in Fafhrd e il ragazzo dei tuguri che era nel Mouser. Divennero apparentemente gai, spensierati e sereni, ma l'angoscia e la colpa rimasero in loro, gli spettri di Ivrian e di Vlana ossessionavano i loro sogni e le loro fantasticherie, tanto da divenire più un fastidio che una gioia. Il loro cameratismo divenne più saldo d'una roccia, più forte dell'acciaio: ma tutti gli altri rapporti umani erano passeggeri. La melanconia era il loro umore più frequente, benché spesso se la nascondessero l'uno all'altro.

Venne il meriggio del Giorno del Topo del Mese del Leone dell'Anno del Drago. I due facevano la siesta nella frescura d'una grotta presso Ilthmar. Fuori, le ondate di calore scintillavano sopra il suolo riarso e indurito e sulla rada erba strinata: ma là dentro si stava bene. I loro cavalli, una giumenta grigia ed un castrone sauro, avevano trovato un po' d'ombra nell'imboccatura della caverna. Fafhrd aveva sommariamente ispezionato la grotta per vedere se c'erano serpenti, ma non ne aveva trovati. Odiava quelli freddi e scagliosi del sud, così diversi da quelli impellicciati e a sangue caldo delle Solitudini Fredde. Si addentrò per un breve tratto in uno stretto corridoio sassoso che dal fondo della caverna penetrava nelle viscere della montagna, ma tornò indietro quando la luce venne meno senza che egli avesse trovato né rettili né la fine del passaggio.

Riposarono comodi sulle coperte distese. Il sonno non voleva venire, perciò cominciarono a parlare oziosamente. Poco a poco, la conversazione

divenne seria. A la fine, il Gray Mouser fece il bilancio di quegli ultimi tre anni.

«Abbiamo girato tutto il mondo e non abbiamo trovato l'oblio.»

«Non sono d'accordo» ribatté Fafhrd. «Non per quanto riguarda l'ultima parte, poiché sono assediato dagli spettri non meno di te, ma non abbiamo attraversato il Mare Esterno e non abbiamo cercato il grande continente che, secondo la leggenda, dovrebbe trovarsi all'ovest.»

«Io credo che l'abbiamo girato tutto, il mondo» obiettò il Mouser. «A che scopo frugare il mare? Ma quando ci siamo spinti all'estremo est e abbiamo sostato sulla riva di quel grande oceano, assordati dalle sue onde immense, io credo che fossimo sulla costa occidentale del Mare Esterno, e che nulla ci separasse da Lankhmar se non quelle acque furiose.»

«Quale grande oceano?» domandò Fafhrd. «E quali onde immense? Era un lago, una semplice pozzanghera con qualche increspatura. Io potevo vedere benissimo la sponda opposta.»

«E allora vedevi miraggi, amico mio, e languivi in uno di quegli umori in cui sembra che tutto Nehwon sia una piccola bolla, che si può fare scoppiare con un colpo d'unghia.»

«Può darsi» ammise Fafhrd. «Oh, quanto sono stanco di questa vita.»

Vi fu un colpo di tosse, come se qualcuno si schiarisse la gola, nell'oscurità dietro di loro. I due non si mossero, ma i loro capelli si rizzarono, perché quel lieve suono era stato così vicino e così intimo, aveva indicato intelligenza, non animalità, ed era parso una misurata richiesta di attenzione.

Poi, all'unisono, essi girarono la testa e guardarono la nera imboccatura del corridoio sassoso. Dopo un po', ognuno di loro ebbe l'impressione di riuscire a scorgere sette piccoli, fiochi barlumi verdi che galleggiavano nella tenebra e cambiavano pigramente posizione, come se ogni lucciola avesse un manto formato da parecchi strati di velo.

Poi una voce zuccherina e untuosa, senescente sebbene acuta, una voce simile a un tremulo flauto, parlò dal centro di quei fiochi barlumi, dicendo: «O figli miei, interrogandovi su quell'ipotetico continente occidentale, sul cui conto non intendo illuminarvi, avete trascurato che vi è ancora un luogo, su Nehwon, dove non avete cercato l'oblio, dopo la morte crudele delle vostre amate.»

«E quale luogo può essere?» chiese il Mouser sottovoce, dopo un lungo istante, e con una lievissima balbuzie. «E tu chi sei?»

«Il luogo è la città di Lankhmar, figli miei. In quanto a chi sono io, oltre ad essere il vostro padre spirituale, è una faccenda privata.»

«Ci siamo impegnati con un solenne giuramento a non ritornare mai più a Lankhmar» borbottò dopo un poco Fafhrd: il borbottio era sommesso, leggermente difensivo e forse anche intimidito.

«I giuramenti vengono fatti per essere mantenuti solo fino a quando si realizza il loro scopo» rispose la voce flautata. «Ogni impegno finisce per venire a cedere, ogni regola autoimposta viene abrogata. Altrimenti, l'ordine nella vita diventa un limite all'evoluzione; la disciplina, una catena; l'integrità, un asservimento e un male. Voi avete appreso dal mondo tutto ciò che potevate. Vi siete laureati in quell'enorme parte di Nehwon. Ora vi rimane soltanto da proseguire i vostri studi a Lankhmar. la più eletta università della vita civile.»

I sette barlumi fiochi stavano diventando ancora più fievoli e si accostavano l'uno all'altro, come se arretrassero nel corridoio.

«Non torneremo a Lankhmar» risposero Fafhrd ed il Mouser, all'unisono.

I sette barlumi svanirono completamente. Così sommessa che i due uomini poterono appena udirla (eppure l'udirono), la voce flautata chiese: «Avete paura?» Poi si sentì uno stridore di pietra, un suono debolissimo, e tuttavia pesante.

Così ebbe termine il primo incontro di Fafhrd e del suo Compagno con Ningauble dai Sette Occhi.

Dopo una dozzina di battiti di cuore, il Gray Mouser sguainò la sottile spada lunga un braccio e mezzo, il Cesello, con cui egli era abituato a colpire gli avversari con la precisione di un orafo, e tenendone la punta lucente rivolta davanti a sé, si addentrò nel corridoio sassoso. Procedeva lentamente, con misurata decisione. Fafhrd lo seguì, ma più cautamente, con molte esitazioni, tenendo la più pesante Astagrigia, la spada che egli tuttavia maneggiava con estrema agilità nei combattimenti, con la punta accostata al pavimento di pietra, e agitandola da una parte e dall'altra. I sette barlumi, con i loro pigri ondeggiamenti gli avevano fatto pensare alle teste di grossi cobra, levate per avventarsi. Egli pensava che i cobra delle caverne, se esistevano, potevano essere fosforescenti come le anguille degli abissi.

Si erano spinti nelle viscere della montagna un poco di più di quanto avesse fatto Fafhrd durante la sua prima ispezione (il passo lento aveva permesso ai loro occhi di adattarsi meglio alla relativa oscurità) quando con un fremito lieve e stridente, il Cesello urtò contro la roccia verticale. I due attesero senza una parola, immobili, e la visibilità migliorò fino a

quando divenne incontestabile, senza bisogno di sondare con le spade, che il corridoio terminava in quel punto, e non vi erano buchi abbastanza grandi perché un serpente parlante potesse sgusciare via. Il Mouser spinse, e poi Fafhrd si appoggiò con tutto il suo peso contro la roccia in parecchi punti, ma la pietra resistette. E non erano sfuggiti loro crepacci laterali, neppure strettissimi, o buche nel pavimento o nel suolo, durante la loro avanzata... come accertarono meticolosamente nell'uscire.

Quando ritornarono alle loro coperte, mentre i cavalli continuavano a brucare tranquillamente l'erba strinata all'imboccatura della grotta, Fafhrd disse all'improvviso: «Ciò che abbiamo udito parlare era un'eco.»

«Come può esistere un'eco senza una voce?» domandò il Mouser con stizzita impazienza. «Sarebbe come una coda senza gatto. Voglio dire, una coda viva.»

«Un piccolo serpente delle nevi somiglia moltissimo alla coda animata di un gatto bianco» rispose imperturbabile Fafhrd. «Sì, ed ha lo stesso grido acuto e tremulo.»

«Vorresti dire...?»

«No, certo. Come immagino faccia anche tu, io penso che vi fosse una porta dissimulata nella roccia, incastrata così perfettamente che non abbiamo potuto scorgerne le giunture. L'abbiamo udita chiudersi. Ma prima, lui... o lei, o loro l'hanno varcata.»

«E allora perché blateri di echi e di serpenti delle nevi?»

«È bene prendere in considerazione tutte le possibilità.»

«Lui... o lei e così via, ci ha chiamati suoi figli» osservò pensoso il Mouser.

«Alcuni affermano che il serpente è il più saggio e il più vecchio, ed è il padre di tutti» commentò Fafhrd, sentenzioso.

«Ancora serpenti! Bene, una cosa è certa: tutti considerano follia e imprudenza ascoltare il consiglio di un serpente, figuriamoci poi di sette.»

«Eppure lui (considera che abbia pronunciato anche gli altri pronomi) non aveva torto, Mouser. Lasciando da parte l'imprecisabile continente occidentale, abbiamo percorso tutto Nehwon, coprendolo come una ragnatela. Che altro ci resta, se non Lankhmar?»

«Accidenti ai tuoi pronomi! Abbiamo giurato di non ritornare mai più. Lo hai dimenticato, Fafhrd?»

«No, ma sto per morire di noia. E tante volte ho giurato di non bere più vino.»

«A Lankhmar morirei soffocato! I fumi durante il giorno, lo smog du-

rante la notte, i ratti, il sudiciume!»

«In questo momento, Mouser, non m'interessa vivere o morire, né dove, né quando, né come.»

«Ora incominci con gli avverbi e le congiunzioni! Bah, hai bisogno di bere qualcosa!»

«Noi cerchiamo un oblio più profondo. Dicono che per dare pace a uno spettro bisogna ritornare sul luogo della sua morte.»

«Sì, per esserne perseguitati ancora di più!»

«Io non potrò mai essere più perseguitato di ora.»

«Permettere che un serpente ci svergognasse chiedendoci se abbiamo paura!»

«Abbiamo paura, forse?»

E la discussione proseguì, con la prevedibile conclusione che Fafhrd ed il Mouser superarono al galoppo Ilthmar, procedendo verso una fascia di spiaggia pietrosa che era un basso precipizio curiosamente raso, e là attesero un giorno ed una notte che la Terra Sommersa emergesse tra l'anomalo turbinare delle acque che congiungevano il Mare Orientale al Mare Interno. Rapidamente e cautamente, essi attraversarono quella distesa di selce fumante (poiché era una giornata assolata ed afosa), e imboccarono di nuovo la Strada Sopraelevata, questa volta diretti verso Lankhmar.

Due temporali lontani rombavano ai lati della Strada, uno a nord sopra il Mare Interno e uno a sud, sopra la Grande Palude Salata, mentre essi si avvicinavano a quella città mostruosa, e le torri, le guglie, i templi e le grandi mura merlate emergevano dall'immensa, onnipresente cappa di fumo, profilati dalla luce del sole calante, trasmutato in un disco d'argento opaco dalla nebbia alta e dai fumi.

Una volta il Mouser e Fafhrd ebbero l'impressione di scorgere una sagoma tondeggiante, dal pavimento piatto, ritta su alte gambe invisibili, che si muoveva tra gli alberi dei falchi marini, ed udirono vagamente una voce aspra gridare: «Ve l'avevo detto, ve l'avevo detto, ve l'avevo detto!» Ma la capanna e la voce stregate di Sheelba, se pure c'erano davvero, rimasero lontane quanto i temporali.

In tal modo Fafhrd e il Gray Mouser ritornarono, nonostante i giuramenti, alla città che disprezzavano e tuttavia bramavano. Non vi trovarono l'oblio, gli spettri di Ivrian e di Vlana non trovarono pace; e tuttavia, non fosse altro che per il trascorrere del tempo, turbarono un po' meno i due eroi. I loro odii, come quello per la Corporazione dei Ladri, non si riattizzarono, ma piuttosto si attenuarono. E comunque Lankhmar non appariva peggiore

di qualsiasi altro luogo di Nehwon, anzi era più interessante di molti altri. Perciò essi vi rimasero per qualche tempo, e ne fecero di nuovo il quartier generale delle loro avventure.

LE GEMME NELLA FORESTA

Era l'Anno del Colosso, il Mese del Porcospino, il Giorno del Rospo. Un caldo sole di tarda estate scendeva verso il tramonto sopra la scura, fertile terra di Lankhmar. I contadini che faticavano negli sconfinati campi di grano si soffermarono per un momento, sollevando il volto sporco di terra e notarono che presto sarebbe venuto il momento di dedicarsi a lavori meno gravosi. Il bestiame che pascolava tra le stoppie cominciò ad avviarsi per tornare alle stalle. I mercanti ed i bottegai coperti di sudore decisero di attendere ancora un poco, prima di gustare i piaceri del bagno. Ladri e astrologi si agitarono irrequieti nel sonno, sentendo che si avvicinavano le ore della notte e del lavoro.

All'estremo limite meridionale della terra di Lankhmar, a una giornata di cavallo oltre il villaggio di Soreev, dove i campi di cereali lasciano il posto a ondulate foreste di aceri e di querce, due cavalieri galoppavano senza troppa fretta per una strada polverosa. I due offrivano uno spiccato contrasto. Il più grande e grosso portava una tunica di lino non sbiancato, stretta in vita da una larga cintura di pelle. Un lembo della cappa di lino era avvolto sopra la testa, per ripararla dal sole. Al suo fianco era legata una lunga spada dal pomo dorato a forma di melagrana. Dietro la spalla destra sporgeva una faretra piena di frecce; e racchiuso per metà in una custodia appesa alla sella stava un robusto arco di tasso, con la corda staccata. I grandi muscoli agili, la carnagione bianca, i capelli di rame, gli occhi verdi, e soprattutto l'espressione simpatica ma indomita del volto massiccio, tutto indicava una terra d'origine più fredda, rude e barbara di quella di Lankhmar.

Come tutto, nell'uomo più grande e grosso, faceva pensare a paesi selvaggi, l'aspetto dell'uomo più piccolo (era considerevolmente più piccolo, infatti) parlava della città. Il volto scuro era quello d'un giullare. Vividi occhi neri, naso camuso, e minute linee ironiche incise intorno alla bocca. Mani da prestigiatore. Qualcosa, nel portamento della sua figura solida e nervosa, annunciava un'eccezionale competenza nelle zuffe da strada e nelle risse da taverna. Era abbigliato dalla testa ai piedi di indumenti di seta grigia, morbidi e a tessitura rada. La spada sottile, inguainata in pelli grigie

di topo, era lievemente incurvata verso la punta. Alla cintura pendevano una fionda e una borsa di proiettili.

Sebbene fossero tanto diversi, era evidente che i due erano camerati, uniti da un legame di sottile comprensione reciproca, intessuta di malinconia, di gaiezza e di molte altre emozioni. Il più piccolo cavalcava una giumenta grigia pomellata; il più grande, un castrone sauro.

I due si stavano appressando ad un punto dove la strada stretta giungeva al termine d'un'erta, svoltava leggermente e scendeva, snodandosi nella valle successiva. Ai lati la stringevano muraglie di fronde verdi. Il calore era considerevole, ma non opprimente. Richiamava alla mente pensieri di satiri e di centauri che sonnecchiavano in radure nascoste.

Poi la cavalla grigia, che procedeva un poco più avanti, nitrì. L'uomo più piccolo strinse più forte le redini, dardeggiando rapidi sguardi vigili con gli occhi neri, prima verso un lato della strada, poi verso l'altro. Vi fu un lieve suono raschiante, come di legno strusciato su legno.

Senza preavviso, i due uomini si piegarono, aggrappandosi ai finimenti laterali delle cavalcature. Nello stesso istante si udì la vibrazione musicale di corde d'archi, come il preludio d'un concerto silvestre, e parecchie frecce sibilarono rabbiose attraverso lo spazio appena lasciato vuoto. Poi la cavalla e il castrone superarono la svolta e galopparono come il vento, sollevando con gli zoccoli grandi sbuffi di polvere.

Alle loro spalle si levarono richiami e risposte eccitate, e l'inseguimento ebbe inizio. A quanto pareva, all'imboscata avevano partecipato sei o sette uomini... tozzi, tarchiati bricconi che portavano usberghi di maglia di ferro e calotte d'acciaio. Prima che la giumenta e il castrone avessero percorso un tratto di discesa pari a un tiro di sasso, gli uomini si lanciarono all'inseguimento: all'avanguardia c'era un cavallo nero, e per secondo veniva un cavaliere dalla barba nera.

Ma gli inseguiti non sprecavano tempo. L'uomo più grosso si levò ritto sulle staffe, e sfilò fulmineo l'arco di tasso dalla custodia. Con la sinistra lo piegò contro la staffa, con la destra mise a posto il cappio superiore della corda. Poi la mano sinistra scivolò lungo l'arco, fino all'impugnatura, la destra si protese in un gesto fluido oltre la spalla per prendere una freccia. Guidando il cavallo con le ginocchia, egli si sollevò più in alto e si girò sulla sella, scagliando una ronzante saetta dalle piume d'aquila. Nel frattempo, il suo compagno aveva piazzato una piccola sfera di piombo nella fionda: la fece roteare due volte intorno alla testa, in modo che sibilasse con un suono stridente, e lanciò.

La freccia e il proiettile volarono e colpirono insieme i bersagli. La prima trapassò la spalla del primo degli inseguitori, il secondo colpì la calotta d'acciaio dell'altro, disarcionandolo. L'inseguimento si arrestò bruscamente, in un groviglio di cavalli che s'impennavano e sgroppavano. Gli uomini che avevano causato tanta confusione si soffermarono alla curva della strada e si voltarono a guardare.

«Per il Porcospino» disse quello più piccolo, con un sogghigno perverso, «ora rifletteranno due volte, prima di giocare di nuovo alle imboscate!»

«Sciocchi confusionari» disse il più grosso. «Non hanno ancora imparato a tirare stando in sella? Ti assicuro, Gray Mouser, ci vuole un barbaro per combattere bene a cavallo.»

«Eccettuati il sottoscritto e pochi altri» rispose quello che portava il soprannome felino di Gray Mouser. «Ma guarda, Fafhrd, i bricconi si ritirano portandosi via i feriti, ed uno di loro procede avanti, al galoppo. *Tcha*, ma io ho ammaccato la testa del barbanera. Penzola sul suo ronzino come un sacco di farina. Se avesse saputo chi eravamo, non sarebbe stato tanto ansioso d'inseguirci.»

C'era un fondo di verità in quella vanteria. I nomi del Gray Mouser e del nordico Fafhrd non erano ignoti nelle terre di Lankhmar, e nella stessa orgogliosa città. La loro passione per le avventure bizzarre, i loro andirivieni misteriosi, e il loro strano senso dell'umorismo sconcertavano quasi tutti.

Bruscamente, Fafhrd sfilò la corda dall'arco, e si rigirò sulla sella.

«Questa dovrebbe essere proprio la valle che stiamo cercando» disse. «Vedi, quelli sono i due colli, ognuno con due gobbe vicine, di cui parla il documento. Diamogli un'altra occhiata, per controllare.»

Il Gray Mouser frugò nella capace borsa di pelle e ne estrasse un foglio di robusta pergamena, antica e stranamente verdognola. Tre bordi erano sfrangiati e consunti: il quarto presentava un taglio netto e recente. Era coperto dai complessi geroglifici della scrittura lankhmarese, tracciati con l'inchiostro nero di seppia. Non fu ad essi che il Mouser dedicò l'attenzione, ma alle numerose linee sbiadite tracciate in rosso, con una grafia minuta, intorno al margine. E fu queste che lesse.

I re colmino fino al soffitto le loro tesorerie, e i mercanti riempiano i loro sotterranei di monete ammassate, e gli sciocchi li invidino. Io possiedo un tesoro che li supera per valore. Un diamante grosso come il cranio d'un uomo. Dodici rubini, ognuno grande come il cranio d'un gatto. Diciassette smeraldi, ognuno

grande come il cranio d'una talpa. E verghe di cristallo e barre d'oricalco. I sovrani barcollino pure sotto il peso dei gioielli, e le regine si carichino di gemme, e gli sciocchi li adorino. Io possiedo un tesoro che durerà più dei loro. Per esso io ho costruito una tesoreria nella lontana foresta meridionale, dove i due colli dalla doppia gobba sembrano cammelli addormentati, a una giornata di cavallo oltre il villaggio di Soreev.

Una grande tesoreria con un'alta torre, dimora degna di un re... eppure nessun re vi può abitare. Immediatamente sotto la chiave di volta della cupola principale sta nascosto il mio tesoro, eterno come le stelle scintillanti. Durerà più di me e del mio nome: io, Urgaan di Angarngi. È mio nel futuro. Che gli sciocchi lo cerchino. Non potranno conquistarlo. Perché sebbene la tesoreria sia vuota come l'aria, e non vi siano esseri mortali in covili rocciosi, né sentinelle all'esterno, né trabocchetti, veleni, trappole sopra o sotto quel luogo, né demoni né diavoli, né serpenti dalle zanne letali, né teschi dagli occhi fulgidi e mortali, tuttavia io vi ho lasciato un custode. I saggi interpretino questo enigma e rinuncino.

«Quell'uomo non pensava ad altro che ai teschi» borbottò il Mouser. «Doveva essere un becchino o un negromante.»

«Oppure un architetto» osservò pensieroso Fafhrd; «dei tempi in cui si usava adornare i templi di immagini scolpite di crani d'uomini e di animali.»

«Può darsi» ammise il Mouser. «Senza dubbio la scrittura e l'inchiostro sono abbastanza antichi. Risalgono almeno al Secolo delle Guerre con l'Oriente... cinque lunghe generazioni.»

Il Mouser era un falsario espertissimo, sia di scritti che di oggetti artistici. Perciò sapeva bene ciò che diceva.

Certi d'essere vicini alla meta, i due camerati scrutarono la valle da un varco tra il fogliame. Aveva la forma dell'interno di un baccello: lunga, stretta e poco profonda. I due la stavano osservando da una delle estremità. I due colli dalle strane gobbe formavano i lati più lunghi. Tutta la valle era verdeggiante di aceri e di querce, ad eccezione di un piccolo varco, verso la parte centrale. Quello, pensò il Mouser, poteva essere l'abitazione di un contadino e l'area diboscata che la circondava.

Al di là di quel varco, egli riuscì a distinguere qualcosa di scuro e squa-

drato che superava di poco le cime degli alberi. Richiamò l'attenzione del compagno, ma non seppero stabilire se era davvero una torre come quella di cui parlava il documento, o soltanto un'ombra bizzarra, o forse il tronco morto e privo di rami d'una quercia gigantesca. Era troppo lontano.

«È trascorso un tempo sufficiente» disse Fafhrd, dopo una pausa, «perché uno di quei malandrini abbia attraversato furtivamente la foresta per assalirci di nuovo. La sera è ormai vicina.»

I due parlarono ai cavalli e avanzarono lentamente. Tentarono di tenere lo sguardo fisso sulla cosa che sembrava una torre, ma poiché scendevano, quasi immediatamente quella scomparve alla vista tra le cime degli alberi. Non avrebbero più avuto occasione di rivederla se non quando le fossero giunti molto vicino.

Il Mouser si sentì invadere da una lieve eccitazione. Tra poco avrebbero scoperto se c'era o no un tesoro di cui impadronirsi. Un diamante grosso come il cranio di un uomo... rubini... smeraldi... Provò una gioia quasi nostalgica nel prolungare e assaporare quell'ultima, tranquilla fase della loro ricerca. La recente imboscata costituiva l'indispensabile condimento.

Ripensò a come aveva tagliato quella interessante pagina di pergamena dall'antico libro d'architettura che riposava nella biblioteca del rapace e altezzoso Nobile Rannarsh. Come, quasi per scherzo, aveva cercato e interrogato parecchi venditori ambulanti provenienti dal Sud. Come ne aveva trovato uno che da poco tempo era passato per un villaggio chiamato Soreev. Come questi gli aveva parlato di un edificio di pietra nella foresta a sud di Soreev, chiamato Casa di Angarngi dai contadini e ritenuto abbandonato da molto tempo. Il mercante aveva visto un'alta torre che si levava al di sopra degli alberi. Il Mouser ricordò la faccia astuta e avvizzita dell'uomo e ridacchiò. Questo gli richiamò alla mente l'avida faccia olivastra del Nobile Rannarsh, e un pensiero nuovo lo colpì.

«Fafhrd» disse, «quei bricconi che abbiamo messo in fuga poco fa... cosa credi che fossero?»

Il Nordico borbottò, con ilare disprezzo.

«Comunissimi briganti. Rapinatori di grassi mercanti. Bravacci dei pascoli. Banditi zotici!»

«Eppure erano tutti ben armati, e armati allo stesso modo... come fossero al servizio d'un uomo ricco. E quello che li ha preceduti nella fuga... Non può darsi che si affrettasse per riferire l'insuccesso al suo padrone?»

«Tu che ne pensi?»

Per qualche istante il Mouser non rispose.

«Stavo pensando» disse, «che il Nobile Rannarsh è ricco e avido, e che sbava al pensiero delle gemme. Mi chiedevo se ha mai letto quelle fievoli righe di scrittura rossa e se ne ha fatto una copia, e se il mio furto dell'originale ha per caso ravvivato il suo interesse.»

Il Nordico scosse il capo.

«Ne dubito. Tu sei troppo sottile. Ma se lo ha fatto, e se cerca di rivaleggiare con noi in questa ricerca del tesoro, farebbe bene a meditare due volte su ogni passo che compie... e a scegliersi servitori capaci di combattere a cavallo.»

Procedevano così lentamente che gli zoccoli della giumenta e del castrone smuovevano appena la polvere. Non temevano pericoli alle spalle. Un'imboscata ben organizzata poteva coglierli di sorpresa, ma non un uomo o un cavallo in movimento. La stretta strada si snodava, come se non avesse una meta. Le fronde sfioravano loro i volti, e di tanto in tanto dovevano chinarsi per evitare i rami. Il profumo maturo della foresta nella tarda estate era più intenso, ora che erano discesi al di sotto del bordo della vallata; e vi si mescolava l'odore delle bacche selvatiche e dei cespugli aromatici. Le ombre si allungavano impercettibilmente.

«Con nove probabilità su dieci» mormorò il Mouser in tono sognante, «il tesoro di Urgaan di Angarngi è stato saccheggiato secoli or sono, da uomini che ormai sono ridotti in polvere.»

«Può darsi» convenne Fafhrd. «A differenza degli uomini, i rubini e gli smeraldi non riposano tranquilli nelle loro tombe.»

Tale eventualità, che del resto avevano già discusso parecchie altre volte, ora non li turbava e non li rendeva impazienti. Anzi, conferiva alla loro ricerca la piacevole malinconia d'una speranza perduta. I due aspiravano l'aria profumata e lasciavano che i loro cavalli masticassero boccate di foglie strappate qua e là. Una ghiandaia lanciò un richiamo stridulo dall'alto, e lontano, nella foresta, un uccello-gatto cinguettava: quelle voci nette spezzavano il frinire e il ronzare monotono e sommesso degli insetti. La notte si appressava. I raggi del sole, quasi orizzontali, indoravano le cime degli alberi. Poi l'udito finissimo di Fafhrd captò un muggito.

Altre giravolte della strada li condussero nella radura che essi avevano scorto dall'alto. Come avevano immaginato, c'era una casetta di contadini: una costruzione piccola e linda, dal tetto basso, di legno un po' sciupato dalle intemperie, situata in mezzo a un acro di grano. Da una parte c'era un filare di fagioli; dall'altra una cascata di legno quasi più grande della casa. Accanto alla porta stava in piedi un vecchio robusto, dalla carnagione bru-

na come la sua tunica tessuta in casa. Evidentemente aveva appena udito i cavalli avvicinarsi, e si era girato per guardare.

«Ehilà, padre» gridò il Mouser. «È una bella giornata per andare in giro, e la tua è una bella casetta.»

Il contadino rifletté su quelle parole e poi annuì con fare d'approvazione.

«Noi siamo due viaggiatori stanchi» continuò il Mouser.

Il contadino annuì di nuovo, gravemente.

«In cambio di due monete d'argento, sei disposto ad alloggiarci questa notte?»

Il contadino si massaggiò il mento e poi alzò tre dita.

«Benissimo, avrai tre monete d'argento» disse il Mouser, scendendo da cavallo. Fafhrd lo imitò.

Solo dopo aver consegnato all'uomo una moneta per suggellare la transazione, il Mouser gli chiese con fare disinvolto: «Non c'è una vecchia costruzione, presso la tua dimora, chiamata Casa di Angarngi?»

Il contadino annuì.

«Com'è?»

Il contadino scosse il capo.

«Ma tu l'hai mai vista?» La voce del Mouser conteneva un nota di sbalordimento che egli non si preoccupava di nascondere.

La risposta fu un'altra scrollata di testa.

«Ma, padre, è solo a pochi minuti di cammino dalla tua abitazione, no?»

Il contadino annuì tranquillamente, come se l'intera faccenda non fosse motivo di sorpresa.

Un giovanotto muscoloso, che aveva girato dietro la casa per venire a prendere i cavalli dei visitatori, fece una proposta.

«Potete vedere la torre dall'altra parte della casa. Posso indicarvela io.»

A questo punto il vecchio dimostrò di non essere muto, perché disse con voce bassa e inespressiva: «Fate pure. Guardatela quanto volete.»

Poi entrò nella casetta. Fafhrd e il Mouser scorsero un bambino che sbirciava dalla porta, una vecchia che rimestava un paiolo, e qualcuno che stava curvo, in una grande sedia, davanti a un focherello.

La parte superiore della torre si scorgeva appena in un varco tra gli alberi. Gli ultimi raggi di sole la coloravano di rosso cupo. Sembrava lontana quattro o cinque tiri di freccia. Poi, mentre i due guardavano, il sole tramontò e la torre divenne un quadrato di pietra nera.

«È molto antica» spiegò vagamente il giovanotto. «Io le ho girato intorno. Mio padre non la guarda mai.»

«Sei anche entrato?» chiese il Mouser.

Il giovanotto si grattò la testa.

«No. È solo un posto molto vecchio. Non serve a niente.»

«Il crepuscolo sarà piuttosto lungo» disse Fafhrd, i cui grandi occhi verdi erano irresistibilmente attratti dalla torre, come se fosse una calamita. «Abbastanza da consentirci di andarla a vedere più da vicino.»

«Vi mostrerei la strada» disse il giovanotto. «Ma devo andare ad attingere l'acqua.»

«Non importa» rispose Fafhrd. «Quando si cena?»

«Quando spuntano le prime stelle.»

I due gli lasciarono i cavalli e si addentrarono nel bosco. Subito divenne molto più buio, come se il crepuscolo fosse quasi finito, anziché appena incominciato. La vegetazione era più fitta di quanto avessero immaginato. C'erano tralci e spini da evitare. In alto, apparivano e scomparivano pallidi squarci irregolari di cielo.

Il Mouser lasciò che Fafhrd lo precedesse. La sua mente era presa da una bizzarra fantasticheria sui contadini. Lo solleticava pensare che fossero vissuti stupidamente, faticando, per generazioni e generazioni, a pochi passi da quello che poteva essere uno dei più grandi tesori del mondo. Sembrava incredibile. Com'era possibile che qualcuno dormisse tanto vicino alle gemme, senza sognarle? Ma probabilmente quei contadini non sognavano mai.

Perciò il Gray Mouser notò ben poco, durante il tragitto nel bosco: solo che Fafhrd impegnava molto tempo... il che era strano, poiché il barbaro era un esperto boscaiolo.

Finalmente un'ombra più fonda e più solida apparve giganteggiando tra gli alberi, e dopo pochi istanti essi giunsero sul limitare di una piccola radura costellata di macigni e quasi interamente occupata dal massiccio edificio che cercavano. All'improvviso, prima ancora che i suoi occhi distinguessero i particolari di quel luogo, la mente del Mouser fu invasa da centinaia di preoccupazioni. Non avevano commesso un errore lasciando i loro cavalli a quei contadini sconosciuti? E i malandrini non potevano averli seguiti fino alla casetta? E quello non era forse il Giorno del Rospo, una giornata infausta per chi entrava nelle case abbandonate? E non avrebbero fatto meglio a portare una corta lancia, nell'eventualità che incontrassero un leopardo? E non era forse un caprimulgo quello che sentiva gridare alla sua sinistra, un segno di malaugurio?

La tesoreria di Urgaan di Angarngi era un edificio bizzarro. L'elemento

principale era una grande cupola bassa, poggiata su mura che formavano un ottagono. Nella parte anteriore c'erano altre due cupole più piccole, che si fondevano con essa. In mezzo, si apriva un grande vano quadrato. La torre si innalzava, asimmetricamente, dalla parte posteriore della cupola maggiore. Gli occhi del Mouser cercarono frettolosi, nell'infittirsi del crepuscolo, la causa della stranezza saliente dell'edificio, e pensò che consistesse nell'estrema semplicità. Non c'erano colonne, né cornicioni aggettati, né fregi, né ornamenti architettonici di sorta, abbelliti o meno da crani. Se si escludeva l'entrata e alcune minuscole finestre situate in punti imprevisti, la Casa di Angarngi era una massa compatta di pietre d'un grigio scuro uniforme, congiunte molto fittamente.

Ma già Fafhrd saliva a grandi passi la breve gradinata che conduceva alla porta aperta, e il Mouser lo seguì, anche se gli sarebbe piaciuto curiosare in giro ancora un poco. A ogni passo sentiva crescere dentro di sé una strana riluttanza. Il precedente umore di piacevole attesa svanì all'improvviso, come se egli fosse entrato nelle sabbie mobili. Gli parve che quel varco nero sbadigliasse come una bocca sdentata. Poi un lieve brivido lo scosse, quando vide che la bocca aveva un dente... un frammento d'un biancore spettrale che sporgeva dal pavimento. Fafhrd si stava chinando verso l'oggetto.

«Chissà di chi sarà questo teschio?» chiese con calma il Nordico.

Il Mouser scrutò il cranio e le ossa e i frammenti d'ossa sparsi intorno. Il suo disagio cresceva rapidamente verso il culmine, ed egli provava la spiacevole certezza che, una volta raggiunto quel culmine, sarebbe accaduto qualcosa. Qual era la risposta alla domanda di Fafhrd? Quale morte si era abbattuta sull'intruso che li aveva preceduti? All'interno della casa del tesoro era molto buio. Il manoscritto non allude a un guardiano? Era difficile pensare che un guardiano di carne e d'ossa persistesse per trecento anni: ma vi erano cose immortali o quasi immortali. Il Mouser vedeva che Fafhrd non era per nulla preso da inquietudini premonitrici, ed era capacissimo di intraprendere una ricerca immediata del tesoro. Bisognava impedirglielo a tutti i costi. Il Mouser ricordò che il Nordico odiava i serpenti.

«Che pietre fredde e umide» osservò, distrattamente. «Il posto più adatto per serpenti scagliosi, a sangue freddo.»

«Per nulla» rispose incollerito Fafhrd. «Sono pronto a scommettere che lì dentro non vi è un solo serpente. Non vi sono "esseri mortali in covili rocciosi", diceva lo scritto di Urgaan, e per coronare l'opera, "né serpenti dalle zanne letali".»

«Ma io non sto pensando ai serpenti custodi che Urgaan potrebbe aver lasciato qui» spiegò il Mouser. «Solo ai serpenti che possono avervi trovato rifugio per la notte. Così come quel teschio che hai in mano, non è stato posto qui da Urgaan "con occhi fulgidi e mortali", ma è semplicemente la scatola cranica di qualche sfortunato viandante perito qui per caso.»

«Non so» disse con calma Fafhrd, guardando il cranio. «Nell'oscurità assoluta, le sue orbite potrebbero irradiare bagliori fosforescenti.»

Un attimo dopo, il barbaro convenne che sarebbe stato opportuno rinviare la ricerca fino al ritorno della luce, ora che la casa del tesoro era stata individuata. E rimise meticolosamente il teschio al suo posto.

Mentre si addentravano nel bosco, il Mouser udì una vocina interiore bisbigliare *Appena in tempo, appena in tempo.* Il disagio svanì improvvisamente com'era venuto, ed egli cominciò a sentirsi un po' ridicolo. Per reazione, prese a cantare una ballata piccante di sua invenzione, nella quale i demoni e altre entità soprannaturali venivano sbeffeggiati oscenamente. Fafhrd, di buon umore, si unì ai ritornelli.

Non era buio come si aspettavano, quando arrivarono alla casetta. Andarono a vedere i loro cavalli, constatarono che erano stati ben curati, e poi si buttarono sulla saporita zuppa di fagioli, farina di cereali ed erbette che la moglie del contadino versò a mestoli nelle ciotole di quercia. Il latte fresco era servito in calici pure di quercia bizzarramente intagliati. Il pasto era soddisfacente e l'interno della casa era lindo, anche se il pavimento era di terra battuta e le travi erano così basse che Fafhrd era costretto a camminare a testa china.

La famiglia era composta di sei persone. Il padre, la madre altrettanto magra e coriacea, il figlio maggiore, un ragazzetto, una figlia, e un nonno biascicante, che l'estrema vecchiaia aveva confinato su di una sedia accanto al fuoco. Questi ultimi due erano i più interessanti del mazzo.

La ragazza era nell'età ingrata dell'adolescenza, ma c'era una selvatica grazia di puledra nei movimenti delle gambe magre e delle braccia snelle, dai gomiti sporgenti. Era timidissima, e dava l'impressione che fosse sempre sul punto di sfrecciare fuori dall'uscio per nascondersi nel bosco.

Per farla divertire e conquistarne la fiducia, il Mouser cominciò a eseguire piccoli giochi di prestigio, estraendo monete di rame dalle orecchie dello sbalordito contadino, ed aghi d'osso dal naso della moglie che ridacchiava. Trasformò i fagioli in bottoni e poi di nuovo in fagioli, trangugiò una grossa forchetta, si fece ballare sul palmo della mano un pupazzetto di legno, e sbigottì il gatto estraendogli dalla bocca qualcosa che pareva un

topolino.

I vecchi spalancavano gli occhi e sorridevano. Il ragazzetto divenne frenetico per l'entusiasmo. Sua sorella osservava tutto con grande attenzione; arrivò persino a sorridere con calore quando il Mouser le offrì in dono un quadrato di fine stoffa verde che aveva evocato dal nulla: ma era ancora troppo timida per parlare.

Poi Fafhrd ruggì inni marinari che fecero tremare il tetto e cantò canzoni lubriche che fecero gorgogliare di gioia il vecchio nonno. Intanto il Mouser prese un piccolo oltre di vino dalla borsa della sella, lo nascose sotto il mantello, e riempì i calici di quercia come per magia. Il vino confuse subito le idee ai contadini, che non erano avvezzi a beveraggi tanto potenti, e quando Fafhrd ebbe terminato di raccontare una storia agghiacciante del gelido nord, tutti quanti dondolavano insonnoliti la testa, tranne la ragazza e il vecchio.

Questi alzò lo sguardo verso i gai avventurieri, con gli occhi acquosi colmi d'una sorta di maliziosa, senile allegria, e borbottò: «Voi due siete uomini svegli. Forse schiverete la belva.» Ma prima che potesse chiarire quell'osservazione, i suoi occhi erano ridiventati vacui, e dopo pochi istanti egli aveva cominciato a russare.

Presto si addormentarono tutti; Fafhrd e il Mouser tennero le armi a portata di mano, ma soltanto un russare variegato e qualche crepitio delle braci morenti di tanto in tanto turbavano il silenzio della casetta.

Il Giorno del Gatto spuntò, chiaro e fresco. Il Mouser si stiracchiò voluttuosamente e, come un gatto, fletté i muscoli e aspirò l'aria dolce e rugiadosa. Si sentiva eccezionalmente allegro, pronto ad alzarsi e ad agire. Non era forse quello il *suo* giorno, il giorno del Gray Mouser, in cui la fortuna non poteva tradirlo?

I suoi movimenti leggeri destarono Fafhrd e, insieme, uscirono dalla casetta senza far rumore, per non disturbare i contadini che dormivano ancora, intontiti dal vino. Si rinfrescarono la faccia e le mani nell'erba umida e andarono a vedere i cavalli. Mangiucchiarono un po' di pane, buttandolo giù con sorsate di fresca acqua di pozzo insaporita con vino, e si prepararono a partire.

Questa volta i preparativi furono meticolosi. Il Mouser portava un mazzuolo e un robusto piede di porco in ferro, nell'eventualità di dover attaccare un muro, e aveva messo nella borsa candele, selce, cunei, scalpelli e altri piccoli utensili. Fafhrd prelevò un piccone dal mucchio di attrezzi del contadino e si infilò nella cintura un rotolo di corda forte e sottile. Prese

con sé anche l'arco e la faretra.

A quell'ora, la foresta era meravigliosa. Dall'alto scendevano trilli e cinguettii d'uccelli, e una volta i due scorsero un animaletto nero, simile a uno scoiattolo, che correva su di un ramo. Due tamie corsero a ripararsi sotto un cespuglio costellato di bacche rosse. Tutto ciò che la sera prima era stato d'ombra, adesso era screziato di bellissime varietà di verde. I due avventurieri procedevano cercando di non fare rumore.

Si erano addentrati nel bosco per poco più d'un tiro di freccia quando udirono dietro di loro un leggero fruscio. Il suono si avvicinò rapidamente, e poco dopo comparve la contadinella. Si fermò ansimante, toccando con una mano un tronco d'albero e premendo con l'altra una fronda, pronta a fuggire via al primo movimento brusco. Fafhrd e il Mouser rimasero immobili, come se lei fosse una cerbiatta o una driade. Finalmente, la ragazza riuscì a vincere la propria timidezza e a parlare.

«Andate là?» chiese, indicando la direzione della casa del tesoro con un rapido cenno del capo. I suoi occhi scuri avevano un'espressione molto seria.

«Sì, andiamo là» rispose sorridendo Fafhrd.

«No.» Questa parola fu accompagnata da una rapida scrollata di capo.

«Ma perché non dovremmo, ragazza mia?» La voce di Fafhrd era gentile e sonora, e sembrava parte integrante della foresta. Parve toccare una molla segreta nell'animo della ragazza, facendola sentire più a suo agio. Lei trasse un gran respiro e cominciò.

«Perché io la guardo dal limitare della foresta, ma non mi avvicino mai. Mai, mai, mai. Dico a me stessa che c'è un cerchio magico che non debbo superare. E dico a me stessa che dentro c'è un gigante. Un gigante strano e spaventoso.» Le parole le uscivano rapide dalle labbra, ora, come un torrente liberato dalla diga. «È tutto grigio, come la pietra della sua casa. Tutto grigio... gli occhi e i capelli, e anche le unghie. E ha una clava di pietra, grossa come un albero. Ed è grande, più grande di te, due volte più grande.» A questo punto accennò con il capo a Fafhrd. «E con la sua clava uccide, uccide, uccide. Ma solo se ti avvicini. Quasi tutti i giorni gioco con lui. Fingo di voler varcare il cerchio magico, e lui osserva dall'interno della porta, dove io non posso vederlo, e crede che io stia per passare. E io danzo nella foresta tutto intorno alla casa, e lui mi segue, sbirciando dalle finestrelle. E mi avvicino al cerchio, mi avvicino sempre di più. Ma non lo varco mai. E lui si infuria moltissimo e digrigna i denti, come pietre strofinate contro le pietre, e tutta la casa trema. E io scappo, scappo, scappo via.

Ma voi non dovete entrare. Oh, non dovete.»

La contadinella s'interruppe, quasi sbalordita della propria audacia. I suoi occhi erano fissi ansiosamente su Fafhrd. Sembrava attratta da lui. La risposta del Nordico non ebbe sfumature di ilare superiorità.

«Ma tu non hai mai veduto veramente il gigante grigio, non è vero?»

«Oh, no. È troppo astuto. Ma dico a me stessa che deve essere là dentro. So che è là dentro. Ed è la stessa cosa, no? Il nonno sa tutto di lui. Una volta ne parlava, quando ero piccina. Il nonno lo chiama "la belva". Ma gli altri ridono di me, perciò non ne parlo.»

Ecco un altro sorprendente paradosso dei contadini, pensò il Mouser, con un sorrisetto interiore. L'immaginazione era un dono così raro, tra loro, che quella ragazza la scambiava senza esitare per realtà.

«Non ti preoccupare per noi, ragazza. Staremo attenti al tuo gigante grigio» cominciò a dire: ma non riuscì con la stessa facilità di Fafhrd a mantenere la voce completamente naturale, o almeno la cadenza delle sue parole non si intonò altrettanto bene all'ambiente della foresta.

La ragazza lanciò un ultimo avvertimento: «Non entrate, oh, vi prego.» Poi girò su se stessa e sfrecciò via.

I due avventurieri si guardarono in faccia e sorrisero. La favola inaspettata, con l'orco convenzionale e la narratrice incantevolmente ingenua, accrebbe la delizia del mattino rugiadoso. Senza fare commenti, ripresero ad avanzare a passi silenziosi. E fu un bene che procedessero senza far rumore, perché quando furono giunti a un tiro di sasso dalla radura, udirono voci basse che sembravano discutere brontolando. Immediatamente, i due nascosero il piccone, il piede di porco e il mazzuolo sotto alcuni arbusti e avanzarono furtivi, approfittando del riparo naturale e stando bene attenti dove posavano i piedi.

Sul limitare della radura stava una mezza dozzina d'uomini robusti, dagli usberghi di nera maglia metallica, con archi sulle spalle e corte spade al fianco. Erano immediatamente riconoscibili per i banditi che avevano teso loro l'imboscata. Due si mossero in direzione della casa del tesoro, ma vennero richiamati da un compagno. A questo punto la discussione ricominciò daccapo.

«Quello dai capelli rossi» bisbigliò il Mouser, dopo aver guardato tranquillamente. «Posso giurare di averlo visto nelle stalle del Nobile Rannarsh. La mia intuizione era esatta. A quanto sembra abbiamo un rivale.»

«Perché aspettano e continuano a indicare la casa?» bisbigliò Fafhrd. «Forse perché qualcuno dei loro compagni è già al lavoro nell'interno?»

Il Mouser scosse il capo. «Non è possibile. Vedi i picconi, i badili e le leve che hanno deposto per terra? No, aspettano qualcuno... il capo. Alcuni vorrebbero esaminare la casa prima del suo arrivo. Altri sono di parere contrario. E scommetterei la testa che il capo è Rannarsh in persona. Quell'individuo è troppo avido e diffidente per lasciare ai suoi scagnozzi la ricerca di un tesoro.»

«Cosa facciamo?» mormorò Fafhrd. «Non possiamo entrare senza farci vedere, anche se fosse una decisione prudente, e non lo è. Se entriamo, siamo chiusi in trappola.»

«Ho una mezza intenzione di usare la mia fionda, e di dare loro una lezione sull'arte dell'imboscata» rispose il Mouser, socchiudendo torvo gli occhi. «Ma in tal caso i superstiti fuggirebbero entro la casa e ci terrebbero a bada, fino a quando, forse, sopraggiungesse Rannarsh con altri armati.»

«Potremmo girare parzialmente intorno alla radura» disse Fafhrd, dopo un attimo di pausa. «Rimanendo tra gli alberi. Poi potremmo penetrare non visti nella radura e ripararci dietro una delle cupole più piccole. In tal modo diventeremmo padroni dell'ingresso, e impediremmo loro di rifugiarsi nell'interno. Poi parlerò loro all'improvviso e cercherò di spaventarli e di metterli in fuga, mentre tu rimarrai nascosto e cercherai di sostanziare le mie minacce facendo baccano per dieci uomini.»

Ad entrambi quello parve il piano più pratico, e senza incidenti misero in atto la prima parte. Il Mouser si acquattò dietro la cupoletta, e depose accanto a sé la spada, la fionda, i pugnali e un paio di pezzi di legno, per fare baccano o eventualmente per combattere. Poi Fafhrd si fece avanti a un passo energico, impugnando con noncuranza l'arco, con una freccia incoccata. Lo fece con tale disinvoltura che trascorse qualche istante, prima che gli scherani di Rannarsh lo notassero. Allora fecero per impugnare precipitosamente le armi, ma desistettero con la stessa prontezza quando videro che il nuovo arrivato era in vantaggio rispetto a loro e fecero smorfie di irritata perplessità.

«Ehi, bricconi!» cominciò Fafhrd. «Vi concediamo lo stretto tempo necessario per dileguarvi, null'altro. Non sperate di opporre resistenza o di tornare indietro furtivamente. I miei uomini sono sparsi nel bosco e a un mio segnale vi crivelleranno di frecce.»

Nel frattempo il Mouser aveva incominciato a far chiasso, aumentandone il volume lentamente e artisticamente. Variando con grande rapidità l'altezza e l'intonazione della voce e facendola echeggiare prima da qualche parte dell'edificio, poi dalla muraglia della foresta, creò l'illusione di

una squadra d'arcieri assetati di sangue. Grida feroci di "Dobbiamo tirare?", "Tu prendi il rosso" e "Colpiscili al ventre, è più sicuro", continuarono a provenire ora da un punto ora dall'altro, fino a quando Fafhrd si trattenne a malapena dal ridere, nel vedere le occhiate angosciose e sbalordite che i sei malandrini continuavano a lanciare intorno. Ma il suo divertimento finì quando, proprio mentre quelli cominciavano a sgattaiolare via con espressioni vergognose, una freccia saettò nel bosco in un arco irregolare, passandogli a una lunghezza di lancia sopra la testa.

«Maledetto quel ramo!» risuonò una profonda voce gutturale, che il Mouser riconobbe immediatamente per quella del Nobile Rannarsh. Subito dopo, la voce cominciò a latrare ordini.

«Addosso, sciocchi! È tutto un trucco! Ci sono soltanto loro due! Prendeteli!»

Fafhrd si girò di scatto e scagliò la freccia in direzione della voce, ma non l'azzittì. Poi si precipitò dietro la cupoletta e, insieme al Mouser, si lanciò correndo verso gli alberi.

I sei bricconi, decidendo saggiamente che una carica a spade sguainate sarebbe stata troppo eroica, li seguirono imbracciando gli archi. Uno si girò prima di essersi messo adeguatamente al coperto e incoccò una freccia. Fu un errore. Un proiettile scagliato dalla fionda del Mouser lo centrò nella parte bassa della fronte, e l'uomo cadde bocconi e giacque immobile.

Il suono del colpo e della caduta fu l'ultimo che si udì nella radura per lungo tempo, a parte le grida inevitabili degli uccelli, alcune delle quali erano autentiche, mentre altre erano comunicazioni tra Fafhrd e il Mouser. Le condizioni di quella gara mortale erano evidenti. Nessuno osava avventurarsi nella radura, poiché sarebbe divenuto un bersaglio troppo facile; e il Mouser era sicuro che i cinque scagnozzi rimasti non si erano rifugiati nella casa del tesoro. Ma né i due eroi né i cinque bricconi osavano perdere di vista l'ingresso, poiché ciò avrebbe permesso a qualcuno di prendere posizione in cima alla torre. Non c'era altro da fare che girare quatti quatti intorno al limitare della radura, avanti e indietro, accovacciandosi in buone posizioni e attendendo che passasse qualcuno per colpirlo.

Il Mouser e Fafhrd incominciarono adottando questa strategia, avvicinandosi di una ventina di passi al punto in cui i bricconi erano scomparsi. Evidentemente, avevano più pazienza dei loro avversari. Infatti, dopo dieci minuti di attesa esasperante, durante i quali i baccelli appuntiti degli arbusti facevano lo strano scherzo di sembrare punte di freccia, Fafhrd centrò alla gola lo scherano dai capelli rossi, proprio mentre piegava l'arco per ti-

rare al Mouser. Ne rimanevano quindi quattro, oltre a Rannarsh. Immediatamente i due avventurieri cambiarono tattica e si separarono; il Mouser girò rapidamente intorno all'edificio e Fafhrd si allontanò al massimo dalla radura.

Gli uomini di Rannarsh dovevano avere deciso di adottare lo stesso piano, perché poco mancò che il Mouser andasse a sbattere contro un malfattore dalla faccia sfregiata che si muoveva silenzioso quanto lui. A quella distanza ravvicinata, l'arco e la fionda erano inutili... nelle loro funzioni normali. Lo sfregiato tentò di piantare nell'orecchio del Mouser la freccia uncinata che stringeva in pugno. Il Mouser schivò scostandosi, avventò la fionda come fosse una frusta, e fece cadere l'uomo privo di sensi con un colpo dell'impugnatura di corno. Poi si ritrasse di qualche passo, ringraziando il Giorno del Gatto che i nemici non fossero stati due, e si arrampicò su un albero, decidendo che quello era un metodo più sicuro di procedere, anche se più lento. Tenendosi a un'altezza media, avanzò con la sicurezza di un funambolo, balzando di ramo in ramo solo quand'era indispensabile, e assicurandosi di avere sempre aperta più d'una via di ritirata.

Aveva completato tre quarti del giro quando udì, a poca distanza, un clangore di spade. Accelerò e poco dopo si trovò a guardare dall'alto un piccolo combattimento. Fafhrd, con le spalle addossate a una grande quercia, aveva sguainato lo spadone e teneva a bada due degli scagnozzi di Rannarsh che lo assalivano con le loro armi più corte. Era una brutta situazione, e il Nordico se ne rendeva conto. Conosceva le antiche saghe in cui si parlava di eroi capaci di battere quattro o più avversari nella scherma. Ma sapeva anche che quelle saghe erano menzognere, se gli avversari dell'eroe sapevano appena il fatto loro.

E gli uomini di Rannarsh erano veterani. Attaccavano con prudenza, ma incessantemente, tenendo davanti a loro le lame, senza mai sferrare fendenti avventati. Respiravano sibilando dal naso, ma erano torvamente sicuri di sé, sapendo che il Nordico non avrebbe osato balzare su di loro perché in tal modo si sarebbe esposto a un affondo dell'altro. La loro tattica consisteva nel portarsi l'uno da una parte e l'altro dall'altra, per poi attaccare Fafhrd contemporaneamente.

La controtattica di Fafhrd consisteva nel cambiare rapidamente posizione e nell'attaccare ferocemente l'uomo che gli era più vicino prima che l'altro potesse averlo a tiro. In tal modo egli riusciva a farli stare vicini, così da poter controllare le loro lame con finte fulminee e fendenti trasversali. Il sudore gli imperlava la faccia, e il sangue gli sgocciolava da una ferita

superficiale alla coscia. Un ghigno spaventoso scopriva i denti candidi, che di tanto in tanto si schiudevano per lasciare passare un insulto volgare, primitivo.

Il Mouser valutò la situazione con un'occhiata, scese svelto su di un ramo più basso e si mise in equilibrio, mirando con il pugnale alla schiena di uno degli avversari di Fafhrd. Tuttavia, stava molto vicino al grosso tronco: e intorno a quel tronco sfrecciò all'improvviso una mano coriacea che impugnava una spada corta. Anche il terzo scagnozzo aveva giudicato più prudente salire sugli alberi. Per fortuna del Mouser, l'uomo non era ben saldo sui piedi e perciò il suo affondo, sebbene ben mirato, fu un po' lento. L'ometto grigiovestito riuscì a schivarlo lasciandosi cadere.

Poi sbalordì il suo avversario con una modesta prodezza acrobatica. Non si lasciò cadere a terra, sapendo che in tal modo avrebbe posto tutti in balia dell'uomo sull'albero. Si afferrò invece al ramo su cui stava in piedi un attimo prima, si diede lo slancio per risalire abilmente, e si aggrappò all'avversario. Reggendosi al tronco dell'albero ora con una mano ora con l'altra, ognuno dei due cercò di stringere la gola dell'altro, sferrando ginocchiate e gomitate appena era possibile. Al primo assalto lasciarono cadere il pugnale e la spada, e questa si impiantò di punta nel suolo, in mezzo ai due scherani, sconcertandoli al punto che per poco Fafhrd non riuscì a portare a compimento un assalto.

Il Mouser e il suo aggressore si mossero vacillando lungo il ramo, allontanandosi dal tronco, e infliggendosi reciprocamente poco danno, poiché era troppo difficile tenersi in equilibrio. Alla fine sdrucciolarono nello stesso momento, ma si afferrarono al ramo con le mani. Sbuffando, l'uomo sferrò un calcio rabbioso. Il Mouser lo schivò sollevando il corpo con violenza e piegando le gambe: poi le allungò di scatto, centrando lo scagnozzo in pieno petto, immediatamente sotto le costole. Lo sfortunato cadde a terra, e rimase senza fiato per la seconda volta.

Nello stesso momento uno degli avversari di Fafhrd tentò un trucco che avrebbe potuto anche avere esito favorevole. Mentre il suo compagno stringeva da vicino il Nordico, si slanciò per afferrare la corta spada piantata nel suolo, con l'intenzione di scagliarla come un giavellotto. Ma Fafhrd, la cui maggiore resistenza cominciava a dargli vantaggio, anticipò il movimento e simultaneamente sferrò un brillante contrattacco contro l'altro uomo. Vi furono due affondi, entrambi fulminei; il primo una finta al ventre, il secondo una saetta che penetrò nella gola fino alla spina dorsale. Poi egli girò su se stesso e, con rapido fendente, fece schizzare le due

armi dalle mani del primo uomo che alzò sbalordito lo sguardo e crollò prontamente a sedere, ansimando per lo sfinimento.

Per coronare l'opera, il Mouser si lasciò cadere con leggerezza, come se piovesse dal cielo. Fafhrd fece automaticamente per alzare la spada e per sferrare un fendente di rovescio. Poi fissò il Mouser, così a lungo che l'uomo seduto per terra ebbe tempo di prorompere in tre ansiti tremendi. Poi cominciò a ridere: dapprima risolini irrefrenabili e poi a scrosci tonanti. Era una risata in cui si mescolavano in parti uguali il furore della battaglia, la collera completamente saziata ed il sollievo di essere sfuggito alla morte.

«Oh, per Glaggerk e per Kos!» ruggì. «Per il Colosso! Oh, per le Solitudini Fredde e per le budella del Dio Rosso! Oh! Oh! Oh!» Le urla insane proruppero di nuovo. «Oh, per l'Orca e per la Donna del Freddo e per la sua progenie!» Poco a poco la risata si placò, soffocandoglisi in gola. Fafhrd si massaggiò la fronte con il palmo della mano, e il suo viso assunse un'espressione seria e austera. Quindi si inginocchiò accanto all'uomo che aveva appena ucciso, gli compose le membra e gli chiuse gli occhi, e cominciò a piangere in modo dignitoso che sarebbe apparso ridicolo e ipocrita in un uomo che non fosse un barbaro.

Le reazioni del Mouser, nel frattempo, erano assai meno primitive. Si sentiva preoccupato, ironico, un po' nauseato. Capiva le emozioni di Fafhrd, ma sapeva che ancora per qualche tempo non doveva lasciare libero sfogo alle proprie: nel frattempo si sarebbero attenuate e spente. Si guardò intorno ansioso, temendo un attacco imprevisto che avrebbe colto indifeso il suo compagno. Fece il calcolo dei loro avversari. Sì, i sei scagnozzi erano stati tutti liquidati. Ma Rannarsh, dov'era Rannarsh? Frugò nella borsa per accertarsi di non avere smarrito i talismani e gli amuleti. Mosse rapidamente le labbra, mormorando due o tre preghiere e scongiuri. Ma nel frattempo teneva pronta la fionda, e neppure per un istante i suoi occhi smisero di guardarsi fulmineamente intorno.

Da un folto gruppo di arbusti udì una serie di gemiti dolorosi: l'uomo che egli aveva fatto cadere dall'albero cominciava a riprendere fiato. Lo scagnozzo che Fafhrd aveva disarmato, il viso cinereo più per la stanchezza che per la paura, si stava trascinando furtivamente nella foresta. Il Mouser lo guardò noncurante, notando che la calotta d'acciaio gli era scivolata sulla fronte, e si era appoggiata sul naso. Nel frattempo, i gemiti dell'uomo in mezzo ai cespugli andavano assumendo un tono meno straziato. Quasi nello stesso momento, i due si rialzarono e si perdettero barcollando tra gli

alberi.

Il Mouser rimase ad ascoltare i suoni della loro incerta ritirata. Era sicuro che non avevano più nulla da temere da quei due. *Quelli* non sarebbero tornati di certo. Poi un sorrisetto gli aleggiò sulle labbra, perché udì il rumore di una terza persona che si univa alla fuga. Doveva essere Rannarsh, pensò il Mouser: un uomo dal cuore vile, incapace di proseguire l'impresa da solo. Non pensò che quel terzo individuo poteva essere colui che egli aveva stordito con l'impugnatura della fionda.

Soprattutto per fare qualcosa, il Mouser li seguì tranquillo nella foresta, per un paio di tiri di freccia. Era impossibile perdere le loro tracce, poiché il passaggio era segnato da arbusti calpestati e da brandelli di stoffa impigliati nei rovi. La traccia portava in linea retta lontano dalla radura. Il Mouser tornò indietro soddisfatto, facendo una deviazione per andare a recuperare il mazzuolo, il piccone e il piede di porco.

Trovò Fafhrd intento a fasciarsi il graffio alla coscia. Le emozioni del Nordico si erano esaurite, ed egli era ritornato se stesso. Il morto che aveva pianto adesso per lui non era altro che cibo per gli scarafaggi e gli uccelli, mentre per il Mouser continuava ad essere un oggetto piuttosto spaventoso e nauseante.

«E ora riprendiamo l'attività interrotta?» chiese il Mouser.

Fafhrd annuì, sbrigativo, e si alzò in piedi. Si avventurarono entrambi nella radura pietrosa. Si accorsero, con un certo stupore, che la battaglia era durata assai poco. Sì, il sole era un poco più alto, ma l'atmosfera era ancora quella del primo mattino. La rugiada non era ancora evaporata. La casa del tesoro di Urgaan di Angarngi spiccava massiccia, grottescamente imponente.

«La contadinella aveva predetto la verità senza saperlo» disse il Mouser con un sorriso. «Abbiamo giocato il suo gioco, "gira intorno alla radura e non superare il cerchio magico", non è vero?»

Quel giorno, la casa del tesoro non gli faceva paura. Ricordava i turbamenti della sera innanzi, ma non riusciva a comprenderli. L'idea dell'esistenza di un guardiano gli sembrava piuttosto ridicola. C'erano cento altri modi di spiegare la presenza dello scheletro oltre la soglia.

Perciò questa volta fu il Mouser ad avventurarsi nella casa del tesoro prima di Fafhrd. L'interno era deludente: era privo di mobili e spoglio e senza ornamenti come l'esterno. Era solo una grande stanza bassa. Ai lati, due porte squadrate portavano alle cupolette più piccole, mentre sul fondo si scorgeva un lungo corridoio, e l'inizio di una scala che portava alla parte

superiore della cupola principale.

Lanciando una sola occhiata distratta al teschio e allo scheletro spezzato, il Mouser si diresse verso la scala.

«Il nostro documento» disse a Fafhrd, che l'aveva raggiunto, «dice che il tesoro è nascosto sotto la chiave di volta della cupola maggiore. Quindi dobbiamo cercare nella stanza o nelle stanze lassù.»

«È vero» rispose il Nordico, guardandosi intorno. «Ma io mi domando, Mouser, a quale funzione servisse questo edificio. Un uomo che costruisce una casa solo per nascondere un tesoro è come se gridasse a tutto il mondo che lui *ha* un tesoro. Credi che potesse essere un tempio?»

All'improvviso, il Mouser si ritrasse con un'esclamazione sibilante. Disteso sui gradini c'era un altro scheletro: le ossa più grandi erano unite, in posizione normale. L'intera parte superiore del cranio era sfracellata in schegge d'osso più pallide di una pentola grigia. «I nostri ospiti sono estremamente vecchi e indecentemente nudi» sibilò il Mouser, irritato con se stesso per lo sgomento che provava. Poi si precipitò su per la scala per esaminare la sua macabra scoperta. Con gli occhi acuti distinse tra le ossa parecchi oggetti. Un pugnale arrugginito, un anello d'oro macchiato che cingeva una falange, una manciata di bottoni di corno, e un sottile cilindro di rame verdastro e consunto. Fu quest'ultimo oggetto a suscitare la sua curiosità. Lo raccolse, smuovendo le ossa della mano che si staccarono e caddero, con un secco acciottolio. Con la punta dello stiletto svelse il coperchio del cilindro, e ne fece cadere un foglio arrotolato di antica pergamena. La svolse, cautamente. Insieme a Fafhrd, scrutò le righe di minuta scrittura rossa, alla luce della finestrella del pianerottolo.

> *Il mio è un tesoro segreto. Io possiedo oricalco, e cristallo, e ambra rossa come il sangue. Rubini e smeraldi per cui si batterebbero i demoni, e un diamante grosso quanto il cranio di un uomo. Eppure nessuno li ha mai veduti, tranne me. Io, Urgaan di Angarngi, spregio l'adulazione e l'invidia degli sciocchi. Per le mie gemme ho eretto una tesoreria convenientemente solitaria. Là, nascoste sotto la pietra di volta, esse possono sognare indisturbate fino a quando la terra ed il cielo si consumeranno. Ad un giorno di cavallo oltre il villaggio di Soreev, nella valle dei due colli dalla doppia gobba, sorge quella casa, con tre cupole ed una torre. È vuota. Ogni sciocco può entrarvi. Lo faccia pure. Non m'importa.*

«I dettagli sono un po' diversi» mormorò il Mouser. «Ma le frasi sono molto simili al nostro documento.»

«Quell'uomo doveva essere matto» affermò Fafhrd con una smorfia. «Altrimenti, perché avrebbe nascosto meticolosamente un tesoro e poi, con la stessa meticolosità, avrebbe lasciato istruzioni per trovarlo?»

«Pensavo che il *nostro* documento fosse un memorandum oppure una svista» osservò pensieroso il Mouser. «Ma questo non può spiegare l'esistenza di *due* documenti.» Perduto nelle sue riflessioni, si girò verso la porta più alta della scala, e vide un altro teschio che sogghignava in un angolo buio. Questa volta non trasalì, ma provò la stessa sensazione che deve provare una mosca quando, impigliata in una ragnatela, vede i corpi svuotati e penzolanti di una dozzina di sue sorelle. Incominciò a parlare concitato.

«E non può spiegare neppure *tre* o *quattro*, o magari una *dozzina* di documenti del genere. Come mai sono venuti qui a cercare, se non avessero trovato un messaggio scritto? Urgaan di Angarngi poteva essere pazzo, ma cercava volutamente di attirare qui degli uomini. Una cosa è certa: questa casa nasconde, o nascondeva, una trappola mortale. Un guardiano. Diciamo una belva gigantesca. O forse le pietre stesse distillano un veleno. Forse vi sono molle nascoste che fanno scattare lame di spada attraverso le fenditure delle pareti e poi le fanno rientrare.»

«Non è possibile» rispose Fafhrd. «Questi uomini sono stati uccisi da colpi terribili. Il primo scheletro aveva le costole e la spina dorsale sfracellate. Il secondo ha il cranio sfondato. E il terzo, lassù. Guarda! Le ossa della parte inferiore del corpo sono frantumate.»

Il Mouser fece per rispondere. Poi il suo volto si aprì in un sorriso inatteso. Capiva a quale conclusione stavano portando inconsciamente gli argomenti di Fafhrd: e sapeva che era una conclusione ridicola. Quale essere poteva uccidere con colpi tanto terribili? Quale essere, se non il gigante grigio di cui aveva parlato la contadinella? Il gigante grigio alto il doppio di un uomo, con la grande clava di pietra... un gigante che poteva esistere soltanto nelle favole e nelle fantasie.

Fafhrd ricambiò il sorriso del Mouser. Era convinto che stessero facendo molto chiasso per nulla. Quegli scheletri erano abbastanza indicativi, certamente, ma non erano i resti di uomini morti molti, molti anni prima... secoli prima? Quale guardiano poteva durare tre secoli? Era un tempo così lungo da esaurire la pazienza di un demone! E del resto, i demoni non esi-

stevano. Ed era inutile rimuginare su antiche paure e antichi orrori morti e ridotti in polvere. L'intera faccenda, pensò Fafhrd, si riduceva a qualcosa di molto semplice. Loro si erano recati in una casa deserta per vedere *se* lì c'era un tesoro.

Dopo essersi dichiarati d'accordo su questo, i due compagni salirono l'ultimo tratto della scala, che portava alle parti più buie della Casa di Angarngi. Nonostante la loro sicurezza, si muovevano guardinghi e tenevano d'occhio le ombre davanti a loro. Fu una mossa molto saggia.

Nell'attimo stesso in cui giunsero in cima alla scala, dalle tenebre saettò un lampo d'acciaio. Scalfì la spalla del Mouser mentre questi si scostava lateralmente. Vi fu un tonfo metallico, quando l'arma cadde sul pavimento di pietra. Il Mouser, preso da uno spasimo improvviso di collera e di spavento, si chinò e si avventò oltre la porta da cui era venuta l'arma, scagliandosi verso il pericolo, qualunque fosse.

«Lanci pugnali al buio, eh, verme dal ventre viscido?» Fafhrd udì questo grido del Mouser e si avventò anch'egli oltre la porta.

Il Nobile Rannarsh si era rannicchiato contro la parete: il ricco abito da caccia era impolverato e gualcito, i neri capelli ondulati ributtati indietro dalla fronte, il volto crudelmente bello era una maschera olivastra d'odio e di estremo terrore. Per un momento sembrò predominare quest'ultima emozione: stranamente, non diretta verso gli uomini che aveva appena aggredito, bensì verso qualcosa d'altro, qualcosa d'invisibile.

«O dèi!» gridò. «Lasciatemi uscire di qui. Il tesoro è vostro. Lasciatemi uscire di qui, o sarà la mia fine. Quella cosa ha giocato a gatto e topo con me. Non lo sopporto! Non lo sopporto!»

«Dunque ora suoniamo una melodia diversa, eh?» ringhiò il Mouser. «Prima scagli pugnali, poi ti spaventi e implori.»

«Luridi trucchi da vigliacco» aggiunse Fafhrd. «Sgattaiolare qui al sicuro mentre i tuoi scagnozzi morivano valorosamente!»

«Al sicuro? Al sicuro, tu dici? O dèi!» La voce di Rannarsh era quasi un urlo. Poi un sottile cambiamento si operò sul volto dai muscoli irrigiditi. Non che il suo terrore diminuisse: anzi, se mai divenne ancora più grande. Ma ad esso si aggiunse la consapevolezza d'una vergogna disperata, la certezza di essersi disonorato imperdonabilmente agli occhi dei due avventurieri. Le labbra cominciarono ad aggricciarsi, scoprendo i denti stretti. Protese la mano sinistra in un gesto di supplica.

«Oh, pietà, abbiate pietà!» gridò pietosamente, e con la mano destra si sfilò fulmineamente dalla cintura un secondo pugnale e lo scagliò dal bas-

so in alto verso Fafhrd.

Il Nordico deviò prontamente l'arma con un rapido colpo del palmo, poi disse, lentamente: «È tuo, Mouser. Uccidilo.»

Ormai, era un gatto contro un ratto bloccato in un angolo. Il Nobile Rannarsh sguainò la spada lucente dal fodero operato d'oro e si avventò, in una serie furiosa di affondi. Il Mouser arretrò leggermente, facendo guizzare la sua lama sottile in un contrattacco difensivo sfuggente e turbinoso eppure mortale. Bloccò la carica furibonda di Rannarsh. La sua spada si muoveva così fulmineamente che pareva intessere intorno all'uomo una rete d'acciaio. Poi balzò tre volte in rapida successione. Al primo affondo la lama quasi si piegò in due contro un giaco di maglia di ferro, nascosto sotto la tunica. Al secondo trapassò il ventre. Il terzo affondo trafisse la gola. Il Nobile Rannarsh cadde, sputando e spalancando la bocca, graffiandosi il collo con le dita. Poi morì.

«Una brutta fine» osservò cupo Fafhrd, «sebbene sia stato trattato più lealmente di quanto meritasse e maneggiasse bene la spada. Mouser, non mi piace questa uccisione, sebbene sia stata sicuramente più giusta delle altre.»

Il Mouser, intento a pulire la sua arma sulla coscia dell'avversario, capì ciò che intendeva dire Fafhrd. Non provava euforia per la sua vittoria, solo un freddo disgusto nauseato. Un attimo prima era in preda alla furia, ma ora la collera l'aveva abbandonato. Si aprì il giustacuore grigio e ispezionò la ferita inferta dal pugnale alla spalla sinistra. Ne sgorgava ancora un filo di sangue che colava lungo il braccio.

«Il Nobile Rannarsh non era un vigliacco» disse lentamente. «Si è ucciso, o almeno ha causato la propria morte perché lo avevamo visto atterrito e lo avevamo udito gridare di paura.»

Ed a queste parole, all'improvviso, un terrore cieco piombò come una gelida eclisse sui cuori del Gray Mouser e di Fafhrd. Era come se il Nobile Rannarsh avesse lasciato un'eredità di paura, trasmessa immediatamente a loro alla sua morte. E la cosa più tremenda era che essi non avevano provato apprensioni premonitrici, non l'avevano sentita appressarsi. Non aveva messo radici crescendo lentamente. Era piombata improvvisa, paralizzante. Peggio ancora, non aveva una causa percettibile. Stavano guardando con una certa indifferenza il cadavere scomposto del Nobile Rannarsh. Un attimo dopo si erano sentiti le gambe deboli, le viscere raggelate, la spina dorsale percossa da un brivido, i denti che battevano, i cuori che pulsavano pazzamente, i capelli che si rizzavano.

Fafhrd ebbe la sensazione di essere entrato, ignaro, nelle fauci di un colossale serpente. La sua mente barbara era profondamente sconvolta. Pensò al torvo dio Kos che rimuginava solo nel silenzio ghiacciato delle Solitudini Fredde. Pensò alle potenze mascherate del Fato e del Caso, e del gioco che essi giocano avendo come posta il sangue e i cervelli degli uomini. E non voleva quei pensieri. Era la paura agghiacciante che pareva cristallizzarli, li faceva cadere sulla sua coscienza come fiocchi di neve.

Lentamente, riacquistò il controllo delle membra tremanti e dei muscoli scossi. Come in un incubo, si guardò intorno lentamente, osservando i dettagli di ciò che lo circondava. La stanza in cui si trovavano era semicircolare, e formava metà della cupola maggiore. La luce entrava da due finestrelle nel soffitto curvilineo.

Una voce interiore continuava a ripetergli: *Non fare movimenti bruschi. Adagio, adagio. Soprattutto, non correre. Gli altri lo hanno fatto. Per questo sono morti così in fretta. Adagio. Adagio.*

Vide che la faccia del Mouser rispecchiava il suo stesso terrore. Si chiese per quanto sarebbe durato, per quanto tempo ancora poteva resistere senza impazzire, per quanto poteva sopportare passivamente la sensazione che una enorme zampa invisibile si protendesse verso di lui, spanna a spanna, implacabilmente.

Il fioco suono dei passi saliva dalla stanza sottostante. Erano passi regolari, lenti. Ora stavano passando nel corridoio in fondo, laggiù. Ora salivano le scale. E ora avevano raggiunto il pianerottolo, e avanzavano su per la seconda rampa di gradini.

L'uomo che entrò nella stanza era alto e fragile e vecchio e molto scarno. Rade ciocche di capelli d'un nero scendevano sparse sull'alta fronte. Le guance infossate disegnavano i contorni della lunga mascella, e la pelle cerea era tirata sul naso minuto. Gli occhi ardevano d'uno splendore fanatico nelle orbite fonde ed ossute. Indossava la semplice veste senza maniche di un santone. Una borsa pendeva dal cordone che gli cingeva la vita.

Fissò gli occhi su Fafhrd e sul Gray Mouser.

«Salute a voi, uomini di sangue» disse con voce atona.

Poi il suo sguardo cadde, dolorosamente, sul cadavere di Rannarsh.

«Altro sangue è stato sparso. Non è bene.»

Con l'indice ossuto della mano sinistra tracciò nell'aria un bizzarro, triplice quadrato, il segno sacro del Grande Dio.

«Non parlate» continuò la voce calma e atona, «perché io conosco i vostri intenti. Siete venuti per portare via il tesoro da questa casa. Altri hanno

tentato di farlo. E hanno fallito. Anche voi fallirete. In quanto a me, non bramo il tesoro. Da quarant'anni vivo d'acqua e di croste di pane, dedicando il mio spirito al Grande Dio.» Tracciò di nuovo nell'aria il bizzarro segno. «Le gemme e gli ornamenti di questo mondo ed i gioielli e le pompe del mondo dei demoni non possono tentarmi o corrompermi. Lo scopo della mia venuta è distruggere una cosa maligna.»

«Io...» E l'uomo si toccò il petto, «sono Arvlan di Angarngi, nono discendente diretto di Urgaan di Angarngi. L'ho sempre saputo, e sempre ne ho sofferto perché Urgaan di Angarngi era un uomo malvagio. Ma solo quindici giorni fa, nel Giorno del Ragno, ho scoperto grazie agli antichi documenti che Urgaan aveva edificato questa casa, perché fosse un'eterna trappola per gli stolti e gli avventurosi. Egli aveva lasciato qui un guardiano, e quel guardiano è rimasto.

«Astuto era il mio maledetto antenato, Urgaan, astuto e malvagio. Era l'architetto più abile di tutta Lankhmar, esperto nell'arte della pietra e nella scienza della geometria. Ma egli spregiava il Grande Dio. Aspirava a poteri empi. Aveva commercio con i demoni, e da loro aveva avuto un tesoro innaturale. Ma non seppe che farsene. Perché, nel ricercare la ricchezza e la sapienza e il potere, aveva perduto la capacità di godere d'ogni buon sentimento e d'ogni piacere, persino la semplice bramosia. Perciò nascose il suo tesoro, ma in modo che causasse mali incessanti al mondo, così come egli riteneva che gli uomini e una donna orgogliosa, crudele e sprezzante, senza cuore come questo sacrario, avessero fatto del male a lui. È mia intenzione e mio diritto annientare il male creato da Urgaan.

«Non tentate di dissuadermi, affinché non vi colpisca un destino tremendo. In quanto a me, nulla può accadermi di male. La mano del Grande Dio si è posata su di me, pronta a sventare ogni pericolo che possa minacciare il suo fedele servo. La Sua volontà è la mia volontà. Non parlate, uomini di sangue! Vado a distruggere il tesoro di Urgaan di Angarngi.»

E con queste parole, lo scarno sant'uomo passò oltre con calma, a passi misurati come un'apparizione, e scomparve oltre la stretta porta che conduceva nella parte anteriore della grande cupola.

Fafhrd lo seguì con lo sguardo, spalancando gli occhi verdi: non provava alcun desiderio di accompagnarlo o di intromettersi. Il terrore non l'aveva abbandonato, ma si era trasmutato. Egli era ancora consapevole di una minaccia spaventosa, ma ora non sembrava più diretta contro di lui personalmente.

Nel frattempo, un'idea bizzarra s'era insinuata nella mente del Mouser.

Era convinto di avere appena veduto non già un venerabile santone, ma un vago riflesso di Urgaan di Angarngi, morto da molti secoli. Sicuramente Urgaan aveva la stessa fronte alta, lo stesso orgoglio segreto, la stessa aria autoritaria. E quelle ciocche di giovanili capelli neri, che contrastavano tanto nettamente con il volto invecchiato, parevano anch'essi far parte di un'immagine uscita dal passato. Un'immagine affievolita e alterata dal tempo, ma che conservava tuttavia parte del potere e dell'individualità dell'antico originale.

Udirono i passi del santone procedere per un breve tratto nell'altra stanza. Poi, per una dozzina di battiti di cuore vi fu un completo silenzio. Quindi il pavimento cominciò a tremare leggermente sotto i loro piedi, come se vi fosse un terremoto, o come se un gigante si stesse appressando. Poi dalla stanza accanto giunse un grido tremulo, spezzato da uno scroscio tremendo che li fece sussultare. Poi di nuovo il silenzio.

Fafhrd e il Mouser si guardarono in faccia, storditi e sbalorditi... non tanto per quanto avevano appena udito, ma perché, quasi nello stesso istante dello scroscio, il sudario del terrore che li avvolgeva era svanito completamente. Sguainarono le spade e si precipitarono nella stanza accanto.

Era la copia di quella che avevano appena lasciato: solo, anziché due finestrelle, lì ve n'erano tre, una vicina al pavimento. C'era una sola porta, quella da cui erano entrati. Tutto il resto era pietra tenuta unita dalla calce... pareti, pavimento, e la semi-cupola del soffitto.

Presso il grosso muro centrale che bisecava la cupola, giaceva il corpo del santone. Ma "giaceva" non era la parola esatta. La spalla sinistra e il petto erano schiacciati sul pavimento, ridotti in poltiglia. La vita era fuggita, il sangue si raccoglieva in una pozza.

Fafhrd e il Gray Mouser cercarono freneticamente con lo sguardo se c'era un altro essere, oltre loro e il morto, e non ne trovarono... no, neppure un moscerino volava nel pulviscolo rivelato dai sottili raggi di sole che dardeggiavano dalle finestrelle. La loro immaginazione cercò con la stessa frenesia, e altrettanto invano, un essere che fosse in grado di sferrare un colpo simile e poi di dileguarsi attraverso uno degli stretti orifici delle finestre. Un serpente gigantesco dalla testa di granito...

Nella parete, accanto al morto, c'era una pietra di circa due spanne quadrate, che sporgeva un po' dal resto. Vi era vistosamente inciso, negli antichi geroglifici lankhmariani: "Qui riposa il tesoro di Urgaan di Angarngi."

La vista della pietra fu come un colpo in faccia per i due avventurieri e risvegliò in loro ogni stilla di ostinazione e di decisione implacabile. Cosa

contava se un vecchio le giaceva accanto sfracellato? Avevano le loro spade! Che importava anche se adesso avevano la prova che un truce custode dimorava nella casa del tesoro? Sapevano difendersi! Fuggire e lasciare intatta quella pietra, con quell'iscrizione insultante e provocante? No, per Kos e per il Colosso! Piuttosto sarebbero finiti nell'inferno di Nehwon!

Fafhrd corse a prendere il piccone e gli altri grossi utensili che avevano lasciato cadere sulle scale, quando il Nobile Rannarsh aveva scagliato il primo pugnale. Il Mouser scrutò più da vicino la pietra sporgente. Le fenditure, intorno, erano ampie, piene di un miscuglio scuro, bituminoso. Quando vi batté con l'elsa della spada, emise un suono cavo. Calcolò che in quel punto il muro aveva uno spessore di circa sei spanne... una larghezza sufficiente per contenere una notevole cavità. Provò a battere sul resto del muro, in entrambe le direzioni, ma il suono cavo cessò subito. Evidentemente la cavità era piuttosto piccola. Notò che le commessure tra tutte le altre pietre erano sottilissime, e non recavano traccia di sostanze cementanti. Anzi, non sapeva neppure se non erano fenditure false, incisioni superficiali sulla superficie della pietra massiccia. Ma non sembrava possibile. Sentì che Fafhrd ritornava, ma proseguì il suo esame.

Lo stato d'animo del Mouser era particolare. L'ostinata decisione di arrivare al tesoro oscurava tutte le altre emozioni. L'improvvisa, inesplicabile scomparsa del terrore aveva lasciato stordite certe parti della sua mente. Era come se avesse deciso di tenere a guinzaglio i suoi pensieri, fino a quando avesse veduto ciò che conteneva la cavità del tesoro. Si accontentava di occupare la propria mente con quei dettagli materiali, senza trarne deduzioni.

Quella calma gli dava un senso di sicurezza almeno temporanea. Le sue esperienze lo avevano vagamente convinto che il guardiano, quale che fosse, che aveva sfracellato il santone e aveva giocato a gatto e topo con Rannarsh e con loro, non colpiva senza aver prima ispirato alle sue vittime un terrore premonitore.

Fafhrd provava più o meno le stesse sensazioni: solo era ancora più incrollabile nella decisione di risolvere l'enigma della pietra scolpita.

Attaccarono le larghe fenditure con scalpello e mazzuolo. Lo scuro miscuglio bituminoso si staccò abbastanza facilmente, prima a grumi induriti, poi a strisce leggermente elastiche. Quando l'ebbero tolta per la profondità di un dito, Fafhrd inserì il piccone e riuscì a smuovere leggermente la pietra. Così il Mouser ebbe la possibilità di scalpellare un poco più a fondo, da quella parte. Poi Fafhrd fece leva con il piccone dall'altra parte. Il lavo-

ro procedette così, alternativamente.

I due si concentravano su ogni dettaglio del lavoro con superflua intensità, soprattutto per impedire che la loro immaginazione venisse ossessionata dall'immagine di un uomo morto da più di duecento anni. Un uomo dalla fronte alta, le guance incavate, il naso da teschio... cioè, se il cadavere sul pavimento era un degno rappresentante della stirpe di Angarngi. Un uomo che aveva conquistato chissà come un grande tesoro, e poi l'aveva celato agli occhi di tutti, senza cercare di ricavarne gloria o profitto materiale. Un uomo che diceva di disprezzare l'invidia degli sciocchi, e tuttavia aveva scritto molti messaggi provocatori in minute lettere rosse per informare gli sciocchi del suo tesoro e per renderli invidiosi. E che sembrava protendersi attraverso i secoli polverosi, come un ragno che tesseva una ragnatela per catturare una mosca dall'altra parte del mondo.

Eppure egli era stato un abile architetto, aveva detto il santone. Un architetto tanto abile poteva costruire un automa di pietra alto il doppio di un uomo molto alto? Un automa di pietra grigia con una grande clava? Poteva aver costruito un nascondiglio da cui l'automa poteva uscire per dare la morte, e poi vi ritornava? No, no, erano idee puerili, da scacciare! Pensa al lavoro che stai facendo. Prima scopri cosa sta dietro la pietra con l'iscrizione. Lascia i pensieri per dopo.

La pietra incominciava a cedere più facilmente alla pressione del piccone. Tra poco sarebbero riusciti ad afferrarla saldamente e ad estrarla.

Intanto, una sensazione completamente nuova si stava impadronendo del Mouser... non di terrore, ma di ripugnanza fisica. L'aria che respirava gli pareva viziata e nauseante. Provò schifo per la consistenza del miscuglio bituminoso estratto dalle fenditure, che poteva paragonare soltanto a sostanze interamente immaginarie, come lo sterco dei draghi o il vomito solidificato del Colosso. Evitò di toccarlo con le dita, e allontanò a calci i frammenti e le strisce che s'erano ammucchiati ai suoi piedi. La sensazione di nausea e di ripugnanza divenne quasi insopportabile.

Tentò di resisterle, ma non ebbe più successo che se si fosse trattato del mal di mare, cui in un certo senso somigliava. Provava una spiacevole vertigine. La bocca gli si riempiva continuamente di saliva. Il sudore freddo della nausea gli imperlava la fronte. Capiva che Fafhrd ne era immune, ed esitava a parlargliene: gli sembrava una sensazione ridicola, tanto più che non era accompagnata da paura. Finalmente la pietra cominciò a fargli lo stesso effetto del miscuglio bituminoso, riempiendolo della stessa ripugnanza apparentemente immotivata ma non meno nauseante. Poi non resi-

stette più. Rivolgendo a Fafhrd un vago cenno di scusa, lasciò cadere lo scalpello e si accostò alla finestra più bassa per respirare una boccata d'aria pura.

Non servì a molto. Il Mouser sporse la testa dalla finestrella e deglutì profondamente. I suoi processi mentali erano velati dall'indifferenza generale della nausea fortissima, e tutto sembrava infinitamente lontano. Perciò, quando vide che la contadinella era ritta al centro della radura, gli occorse qualche tempo prima di cominciare a considerare il significato di quella presenza. Quando vi riuscì, la nausea lo abbandonò in parte: o almeno egli poté vincerla quanto bastava per osservare la fanciulla con crescente interesse.

Il volto della giovane contadina era sbiancato, i pugni contratti, le braccia rigide lungo i fianchi. Anche a quella distanza, il Mouser riusciva a scorgere il terrore e la decisione con cui ella teneva gli occhi fissi sul grande varco dell'entrata. Si muoveva, facendosi forza, in quella direzione, un passo sussultante dopo l'altro, come se fosse costretta a chiamare a raccolta tutto il suo coraggio. All'improvviso, il Mouser si sentì spaventato, non per se stesso, ma per la ragazza. Il suo terrore era intenso, eppure senza dubbio ella faceva ciò che faceva, sfidava il suo "strano, spaventoso gigante" per lui e per Fafhrd. A tutti i costi, pensò il Mouser, bisogna impedirle di avvicinarsi ancora. Era ingiusto che si assoggettasse ancora per un attimo a un terrore così orribilmente intenso.

Si sentiva la mente confusa dall'abominevole nausea, ma sapeva cosa doveva fare. Si precipitò verso la scala, a balzi tremanti, rivolgendo a Fafhrd un altro gesto vago. Nell'attimo in cui stava per uscire dalla stanza, alzò per caso gli occhi, e scorse qualcosa di strano nel soffitto. Per qualche istante non comprese esattamente che cosa fosse.

Fafhrd aveva notato appena i movimenti del Mouser, e non aveva quasi badato ai suoi gesti. Il blocco di pietra andava cedendo rapidamente ai suoi sforzi. Aveva provato anch'egli, vagamente, la nausea che aveva colpito il Mouser, ma forse perché era più concentrato, non ne aveva provato eccessivo fastidio. Ora la sua attenzione era intensamente presa dalla pietra. Continuando a scalzarla, l'aveva estratta d'un palmo dalla parete. L'afferrò saldamente con le mani poderose, e la tirò da una parte e dall'altra, avanti e indietro. La sostanza scura e viscosa vi aderiva tenace, ma ad ogni scossone laterale la pietra avanzava ancora un poco.

Il Mouser si precipitò giù per la scala, lottando contro la vertigine. I suoi piedi urtarono le ossa, le mandarono a sbattere contro le pareti. Cosa aveva

veduto sul soffitto? Inspiegabilmente, sembrava che significasse qualcosa. Ma doveva allontanare la contadinella dalla radura. Non doveva avvicinarsi di più alla casa. Non doveva entrare.

Fafhrd cominciò a sentire il peso della pietra, e si rese conto che era uscita quasi completamente. Era maledettamente pesante... aveva quasi un piede di spessore. Due strattoni scrupolosamente calcolati terminarono l'opera. La pietra si sbilanciò. Fafhrd si affrettò a tirarsi indietro, e la pietra crollò pesantemente sul pavimento. Un brillio iridato uscì dalla cavità messa allo scoperto. Fafhrd vi infilò la mano, impaziente.

Il Mouser avanzò barcollando verso l'uscita. Era una chiazza di sangue che aveva veduto sul soffitto. Ed esattamente sopra al cadavere del santone. Ma perché? L'uomo era stato stritolato contro il pavimento, no? Il sangue era spruzzato verso l'alto per il fatale colpo di clava? Ma perché era una macchia così larga? Non aveva importanza. La ragazza. Doveva raggiungere la ragazza. Doveva. Eccola là, quasi sulla soglia. Poteva vederla. Sentì il pavimento di pietra vibrare leggermente sotto i suoi piedi. Ma era la vertigine, no?

Anche Fafhrd sentì la vibrazione. Ma se le dedicò un pensiero, subito si perdette nello sbalordimento per ciò che vedeva. La cavità era piena, fino a poca distanza dal livello dell'apertura, di un pesante liquido metallico che sembrava mercurio, ma che era nero come la notte. E su quel liquido galleggiava il gruppo di gemme più straordinario che Fafhrd avesse mai sognato.

Al centro stava un diamante titanico, tagliato in una miriade di sfaccettature dagli angoli bizzarri. Intorno ad esso c'erano due cerchi irregolari, quello interno formato da dodici rubini a forma di decaedri, quello esterno da diciassette smeraldi a forma di ottaedri irregolari. Tra queste gemme, toccandole, connettendole l'una all'altra, c'erano esili, fragili barre di cristallo, d'ambra, di tormalina verdastra e di oricalco pallido come il miele. Tutti questi oggetti non parevano galleggiare sul liquido metallico: sembravano piuttosto riposare su di esso, premendone la superficie in depressioni poco profonde, alcune in forma di coppe, altre di trogoli. Le barre rifulgevano lievemente, mentre ognuna delle gemme sfolgorava di una luce che la mente di Fafhrd paragonò a quella rifratta delle stelle.

Il suo sguardo deviò sul liquido pesante come mercurio, lievemente convesso al centro, ed egli vide i riflessi distorti di stelle e di costellazioni che riconosceva, stelle e costellazioni se in quel momento sarebbero state visibili in cielo sopra di lui, se non le avesse nascoste lo splendore del sole.

Uno stupore reverenziale lo prese. Il suo sguardo ritornò alle gemme. C'era qualcosa di tremendamente significativo in quella disposizione complessa, qualcosa che pareva esprimere verità travolgenti in un simbolismo alieno. Ed ancor più, c'era l'impressione di un movimento interiore, o di un pensiero torpido, di una coscienza inorganica. Era come ciò che gli occhi scorgono quando si chiudono la notte... non l'oscurità totale, ma un motivo mutevole e fluido di punti luminosi multicolori. Convinto di frugare sacrilegamente nel nucleo d'una mente pensante, Fafhrd afferrò con la mano destra il diamante grosso quanto il cranio di un uomo.

Il Mouser uscì barcollando dall'ingresso. Ormai era impossibile sbagliare. Le pietre saldate dalla calce tremavano. Quella chiazza di sangue, come se il soffitto si fosse abbattuto sul santone, schiacciandolo sul pavimento, o come se il pavimento si fosse sollevato. Ma c'era la ragazza, con gli occhi sbarrati per il terrore fissi su di lui, la bocca spalancata in un urlo muto. Doveva trascinarla via, lontano dalla radura.

Ma perché sentiva che una minaccia terribile, ora, pendeva anche su di lui? Perché sentiva che qualcosa si librava sopra di lui, pericolosamente? Mentre scendeva incespicando gli ampi gradini, girò la testa e alzò lo sguardo. La torre. La torre! Precipitava. Precipitava verso di lui. Si inclinava verso di lui, come la cupola. Ma non vi erano fratture, in tutta la sua lunghezza. Non si stava spezzando. Non stava crollando. Si piegava.

Fafhrd ritrasse di scatto la mano, stringendo la grande gemma dalle strane sfaccettature, così pesante che egli faticava a tenerla. Immediatamente, la superficie del fluido metallico che rifletteva le stelle fu turbata. Gorgogliò e tremò. Sicuro, tutta la casa vibrava. Le altre gemme cominciarono a sfrecciare tutto intorno, pazzamente, come insetti acquatici sulla superficie d'una pozzanghera. Le barre cristalline e metalliche presero a roteare, con le punte attratte ora da una pietra ed ora dall'altra, come se le gemme fossero calamitate e le barre aghi di ferro. Tutta la superficie del fluido era una confusione turbinante e sussultante, e faceva pensare ad una mente impazzita per la perdita della sua componente principale.

Per un istante tormentoso, il Mouser, raggelato dallo sbalordimento, fissò la sommità della torre simile ad una clava che calava pesantemente verso di lui. Poi si chinò e balzò in avanti, verso la contadinella, l'afferrò, rotolò via, lontano, trascinandola con sé. La sommità della torre colpì il suolo alla distanza di una lunghezza di spada dietro di loro, con un tonfo che per un attimo li sollevò da terra: poi si rialzò dalla profonda buca che aveva formato.

Fafhrd distolse lo sguardo dall'incredibile, aliena bellezza della cavità brulicante di gemme. La mano destra gli scottava. Il diamante era rovente. No, era incredibilmente gelido. Per Kos, la stanza andava mutando forma! Il soffitto si inclinava verso il basso, a punta. Si lanciò verso la porta, e poi si arrestò di colpo. La porta si chiudeva come una bocca di pietra. Si girò e percorse qualche passo, sul pavimento tremante, verso la finestrella più bassa. E quella si chiuse, come un diaframma. Fafhrd cercò di lasciar cadere il diamante, ma quello aderiva dolorosamente al cavo della sua mano. Con uno scatto del polso lo scagliò lontano: la gemma urtò il pavimento e cominciò a rimbalzare, sfolgorando come una stella viva.

Il Mouser e la contadinella rotolarono verso il bordo della radura. La torre sferrò contro di loro altri colpi tremendi, ma mancò il bersaglio di molte braccia: erano come i colpi di un cieco impazzito. Ormai erano fuori portata. Il Mouser rimase disteso sul dorso a guardare la casa di pietra che si aggobbiva e si muoveva come una belva, la torre che si piegava in due, aprendo nel terreno fosse profonde come tombe. Sbatté contro un gruppo di macigni e la sommità si staccò, infranta, ma l'estremità mozza continuò a percuotere i macigni con rabbia furiosa, riducendoli in frammenti. Il Mouser provò l'impulso ossessivo di sguainare lo stiletto e di trafiggersi il cuore. Un uomo doveva morire, quando vedeva una cosa simile.

Fafhrd conservò la ragione perché era minacciato a ogni istante da una direzione nuova, e perché poteva ripetere a se stesso «Lo so, lo so. La casa è una belva, e le gemme sono il suo cervello. Ora il cervello è impazzito. Lo so. Lo so.» Pareti, soffitto e pavimento si squassavano e si sollevavano, ma i movimenti non parevano diretti volutamente contro di lui. Ogni tanto, uno scroscio quasi lo assordava. Barcollava sopra ondate di pietra, schivando protuberanze che erano per metà rigonfiamenti e per metà colpi, ma che erano privi della rapidità e della prima tremenda martellata sferrata contro il Mouser. Il cadavere del santone veniva sbatacchiato qua e là, in una parvenza grottesca di rianimazione meccanica.

Solo il grande diamante pareva conscio della presenza di Fafhrd. Dimostrando una convulsa intelligenza, continuava a balzargli contro rabbiosamente, saltando talvolta fino all'altezza della sua testa. Involontariamente, il Nordico si lanciò verso la porta, come se fosse la sua unica via di scampo: e la porta sussultava in alto e in basso con convulsa regolarità. Calcolando il tempo, egli si lanciò proprio mentre si stava aprendo, e passò, contorcendosi. Il diamante lo seguì, colpendogli le gambe. Il cadavere di Rannarsh fu scagliato lungo disteso davanti a lui. Lo scavalcò con un salto e

poi scivolò, balzò, incespicò, cadde giù per i gradini squassati dal terremoto su cui danzavano le ossa secche. Sicuramente la belva doveva morire, la casa doveva crollare schiacciandolo. Il diamante schizzò verso la sua testa, mancò il bersaglio, sfrecciò nell'aria e urtò una parete, ed esplose in un grande sbuffo di polvere iridescente.

Subito il ritmo delle scosse cominciò ad aumentare. Fafhrd attraversò correndo il pavimento ondeggiante, sfuggì per pochissimo all'abbraccio omicida del grande ingresso, si precipitò attraverso la radura, passando a quattro braccia dal punto in cui la torre martellava i macigni polverizzandoli... e poi scavalcò due buche aperte nel terreno. Il suo volto era irrigidito, sbiancato, gli occhi vacui. Andò a urtare, come un toro, contro due o tre alberi, e si arrestò solo perché finì per sbattere in pieno contro un altro.

La casa aveva interrotto quasi tutti i suoi movimenti folli, e tremolava come un'enorme massa di gelatina scura. All'improvviso la parte anteriore si sollevò come un colosso in agonia. Le due cupolette sobbalzarono pesantemente a quattro braccia dal suolo, come se fossero le zampe. La torre sferzò l'aria con convulsa rigidità. La cupola principale si contrasse violentemente, come un polmone gigantesco. Per un momento rimase così, librata. Poi crollò a terra in uno schianto di colossali schegge di pietra. La terra tremò. La foresta risuonò. Lo spostamento d'aria agitò furiosamente rami e fronde. Poi tutto divenne immobile. Solo, dalle fratture della pietra colava lentamente un liquido nero bituminoso, e qua e là v'erano sbuffi iridescenti che facevano pensare a polvere di gemme.

Su di una stretta strada polverosa due cavalli galoppavano tranquillamente verso il villaggio di Soreev, agli estremi limiti meridionali della terra di Lankhmar. Avevano l'aria piuttosto malconcia. Gli arti di quello grande e grosso, che montava un castrone sauro, presentavano numerosi lividi, e c'era una fasciatura intorno alla sua coscia, un'altra gli avvolgeva il palmo della mano destra. Il più piccolo, che montava una cavalla grigia, sembrava altrettanto malridotto.

«Sai dove siamo diretti?» fece quest'ultimo, infrangendo un lungo silenzio. «Siamo diretti verso una città. E là vi sono innumerevoli case di pietra, torri di pietra, strade lastricate di pietra, cupole, archi, scale. *Tcha*, se continuerò a sentirmi come adesso, non mi avvicinerò mai a meno d'un tiro d'arco alle mura di Lankhmar.»

Il suo corpulento compagno sorrise.

«Che ti prende, piccoletto? Non dirmi che hai paura dei... dei terremoti!»

LA CASA DEI LADRI

«A che serve sapere il nome d'un teschio? Non si avrà mai occasione di parlargli» disse a voce alta il ladro grasso. «Quel che mi interessa è che ha per occhi dei rubini.»

«Eppure qui sta scritto che si chiama Ohmphal» rispose il ladro dalla barba nera, con il tono tranquillo dell'autorità.

«Fammi vedere» disse la giovane donna ardita, dai capelli rossi, appoggiandoglisi sulla spalla. Era inevitabile che fosse ardita: da tempo immemorabile, a tutte le donne era vietato entrare nella Casa dei Ladri. Insieme, i tre lessero i minuti geroglifici.

> *OGGETTO: il teschio Ohmphal, del Maestro Ladro Ohmphal, con grandi occhi di rubino e un paio di mani ingemmate. STORIA DELL'OGGETTO: il teschio Ohmphal fu rubato alla Corporazione dei Ladri dai sacerdoti di Votishal e da questi posto nella cripta del loro tempio maledetto. ISTRUZIONI: il teschio Ohmphal deve venire recuperato alla prima occasione, in modo da venir convenientemente venerato nel Sepolcreto dei Ladri. DIFFICOLTÀ: la serratura della porta che conduce nella cripta è ritenuta non scassinabile. AVVERTENZE: si dice che nella cripta vi sia una belva custode di tremenda ferocia.*

«Questa scrittura tutta storta è difficilissima da leggere» disse la donna dai capelli rossi, aggrottando la fronte.

«Non mi stupisce, poiché lo scritto risale a secoli fa» rispose il ladro dalla barba nera.

Il ladro grasso disse: «Non ho mai sentito parlare di un Sepolcreto dei Ladri, a parte il deposito dell'immondizia, l'inceneritore e il Mare Interno.»

«I tempi e le usanze cambiano» fece con aria filosofica il ladro dalla barba nera. «I periodi di reverenza si alternano ai periodi di realismo.»

«Perché viene chiamato il teschio Ohmphal?» chiese stupito il ladro grasso. «Perché non il teschio *di* Ohmphal?»

Il ladro dalla barba nera scosse il capo.

«Dove hai trovato la pergamena?» gli domandò la ragazza dai capelli rossi.

«Sotto il doppio fondo di un cofano ammuffito, nei nostri magazzini» ri-

spose quello.

«Per gli dèi che non esistono» ridacchiò il ladro grasso, piegandosi di nuovo a scrutare la pergamena. «La Corporazione dei Ladri doveva essere superstiziosa, a quei tempi. Pensare di sprecare pietre preziose per un teschio. Se mai riusciremo a impadronirci del Maestro Ohmphal, lo venereremo... cambiando i suoi occhi di rubino con buon denaro sonante.»

«Sì!» disse il ladro dalla barba nera. «Ed è appunto di questo che intendevo parlare con te, Fissif... del modo di impadronirci di Ohmphal.»

«Oh, ma ci sono... difficoltà, come tu devi sapere senz'altro, Krovas, nostro Maestro» disse il ladro grasso, cambiando prontamente musica. «Ancora oggi, dopo tanti secoli, gli uomini rabbrividiscono nel parlare della cripta di Votishal, con la sua serratura e la sua belva. Non c'è nessuno, nella Corporazione dei Ladri, che possa...»

«Nessuno, nella Corporazione dei Ladri, questo è vero!» l'interruppe bruscamente il ladro dalla barba nera. «Ma...» e a questo punto cominciò ad abbassare la voce, «vi sono certi individui che non appartengono alla Corporazione dei Ladri e che possono riuscire. Hai sentito che è ritornato recentemente qui a Lankhmar un briccone e scassinatore chiamato Gray Mouser? E insieme a lui è tornato un barbaro enorme che va sotto il nome di Fafhrd, ma che talora viene chiamato l'Ammazzabelve? Come tu ben sai, abbiamo un conto da regolare con entrambi. Furono loro a uccidere il nostro stregone, Hristomilo. Per abitudine, quei due vanno in caccia soli... eppure, se tu li abbordassi con questa proposta allettante...»

«Ma, Maestro» l'interruppe il ladro grasso, «in tal caso pretenderebbero almeno due terzi del profitto.»

«Esattamente!» esclamò il ladro dalla barba nera, con un lampo improvviso di fredda ilarità. La giovane donna dai capelli rossi comprese ciò che intendeva dire, e rise forte. «Esattamente! Ed è appunto per questa ragione che ho scelto te, Fissif, il più convincente dei doppiogiochisti, per questa impresa.»

Gli ultimi dieci giorni del Mese del Serpente erano trascorsi, ed anche i primi quindici del Mese del Gufo, da quando aveva avuto luogo questo colloquio a tre. E il quindicesimo giorno s'era oscurato, diventando notte. La nebbia fredda, come un sudario buio, avvolgeva l'antica Lankhmar, la città principale della terra di Lankhmar. Quella notte, la nebbia era comparsa prima del solito, invadendo le strade tortuose e il labirinto dei vicoli. E si faceva sempre più fitta.

In una strada più stretta e silenziosa delle altre - era Via del Buon Mercato - un riquadro rischiarato dalla luce gialla delle torce indicava l'ampia entrata di una enorme, fatiscente casa di pietra. C'era qualcosa di malaugurante in un'unica porta aperta in una via in cui tutti gli altri usci erano sbarrati per difesa contro le tenebre e l'umidità. La gente evitava quella via, di notte. E aveva buoni motivi di temere. La casa aveva una pessima reputazione. Si diceva che fosse il covo in cui i ladri di Lankhmar si radunavano per tramare e discutere e risolvere le divergenze personali, il quartier generale da cui Krovas, considerato il Maestro dei Ladri, impartiva gli ordini... insomma, la sede della formidabile Corporazione dei Ladri di Lankhmar.

In quel momento, però, un uomo procedeva frettoloso per quella via, volgendosi di tanto in tanto per guardarsi alle spalle. Era grasso, e barcollava un poco, come se fosse reduce da una lunga e faticosa cavalcata. Reggeva tra le braccia un cofano di rame, macchiato e dall'aria antica, grande più o meno quanto bastava per contenere una testa umana. Si soffermò sulla soglia e proferì una parola d'ordine... rivolgendosi in apparenza all'aria, poiché il lungo corridoio davanti a lui era deserto. Ma una voce, all'interno e al di sopra della porta, rispose: «Passa, Fissif. Krovas ti attende nella sua stanza.» E l'uomo grasso disse: «Mi seguono da vicino... sapete a chi alludo.» La voce rispose: «Siamo pronti a riceverli.» L'uomo grasso si avviò svelto per il corridoio.

Poi, per diverso tempo, non vi fu altro che il silenzio e la nebbia che s'infittiva. Finalmente, un fievole fischio d'avvertimento si levò in fondo alla strada. Venne ripetuto più vicino, e un altro fischio rispose dall'interno del portone.

Poi, dalla stessa direzione del primo fischio, giunse un suono di passi, che divenne via via più forte. Sembrava che fosse una persona sola, ma il chiarore che s'irradiava dalla porta rivelava che c'era anche un ometto, il quale camminava senza far rumore: un ometto dagli abiti aderenti grigi... tunica, giustacuore, berretto e manto di pelli di topo.

Il suo compagno era robusto e aveva i capelli di rame: evidentemente era un barbaro delle lontane terre delle Solitudini Fredde. La sua tunica era di un marrone carico, il manto era verde. Aveva addosso una quantità di oggetti di cuoio: bracciali, fascia per i capelli, stivali e cintura. La nebbia aveva inumidito il cuoio, e appannato le borchie di bronzo che lo costellavano. Quando i due entrarono nel riquadro di luce davanti al portone, una ruga gli si incise sull'ampia fronte. Gli occhi verdi sfrecciarono rapidi da una parte all'altra. Posando la mano sulla spalla dell'ometto, egli bisbigliò:

«Questo posto non mi piace, Gray Mouser.»

«*Tcha!* È sempre così, questo posto, lo sai bene» ritorse bruscamente il Gray Mouser, increspando in una smorfia le labbra mobilissime e lanciando fiamme dagli occhi. «Lo fanno solo per spaventare la gente. Andiamo, Fafhrd! Non lasceremo che quel bastardo impostore di Fissif ci scappi, dopo averci imbrogliato in quel modo.»

«Lo so benissimo, caro il mio furetto arrabbiato» rispose il barbaro, tirando indietro il Mouser. «E l'idea che Fissif ci sia scappato non mi piace. Ma infilare il collo in una trappola mi piace meno ancora. Ricorda, hanno fischiato.»

«*Tcha!* Quelli fischiano sempre. Amano fare i misteriosi. Conosco questi ladri, Fafhrd. Li conosco bene. E anche tu sei entrato due volte nella Casa dei Ladri e ne sei uscito. Andiamo!»

«Ma io non conosco *tutta* la Casa dei Ladri» protestò Fafhrd. «C'è un certo pericolo.»

«Un certo pericolo! *Loro* non conoscono tutta la Casa dei Ladri, ed è la loro sede. È un labirinto dell'ignoto, il meandro della storia dimenticata. Andiamo!»

«Non so. Ridesta in me tristi ricordi della mia povera Vlana.»

«E della mia povera Ivrian! Ma dobbiamo lasciare che vincano per questo?»

L'uomo grande e grosso scrollò le spalle e avanzò di qualche passo.

«Ripensandoci bene» bisbigliò il Mouser, «può esserci qualcosa di vero in ciò che hai detto.» E si sfilò uno stiletto dalla cintura.

Fafhrd scoprì i denti candidi in un sogghigno e lentamente sguainò una lunga spada dal fodero ben oliato.

«Un'arma pessima per un combattimento in uno spazio ristretto» mormorò il Mouser, con sardonico cameratismo.

Cautamente, i due si avvicinarono alla porta, ponendosi ognuno da un lato e tenendosi rasente al muro. Impugnando la spada con la punta in alto, pronto a colpire in qualunque direzione, Fafhrd entrò. Il Mouser era un poco più avanti di lui. Con la coda dell'occhio, Fafhrd scorse qualcosa che scendeva come un serpente verso la testa del Mouser e si avventò rapidissimo, per colpirlo con la spada. La cosa serpentina guizzò verso di lui, ed egli l'afferrò con la mano libera. Era un nodo scorsoio. Il barbaro gli dette un violento strattone laterale, e l'uomo che stringeva l'altra estremità piombò dall'alto del cornicione sovrastante. Per un attimo parve restare sospeso nell'aria: era un malandrino dai lunghi capelli neri e dalla tunica unta di

pelle rossa, ricamata a fili d'oro. Mentre Fafhrd rialzava lentamente la spada, vide che il Mouser si avventava verso di lui, attraverso il corridoio, con lo stiletto in mano. Per un momento, egli pensò che il suo compagno fosse ammattito. Ma lo stiletto del Mouser lo evitò di un capello, e un'altra lama schizzò fulminea oltre la sua schiena.

Il Mouser aveva visto una botola aprirsi nel pavimento accanto a Fafhrd, e un ladro calvo balzare su con la spada in pugno. Dopo aver deviato il colpo diretto contro il compagno, il Mouser riabbassò di scatto il coperchio della botola ed ebbe la soddisfazione di bloccare in mezzo la spada e due dita della mano sinistra del ladro che si era fulmineamente chinato. Spada e dita si spezzarono, e l'ululato soffocato che salì dal basso fu impressionante. L'avversario di Fafhrd, infilzato sullo spadone, era morto.

Dalla strada vennero numerosi fischi, e il rumore di passi che si avvicinavano precipitosamente.

«Ci hanno bloccati!» esclamò il Mouser. «La migliore possibilità, per noi, è andare avanti. Andiamo nella stanza di Krovas. Fissif potrebbe essere là. Seguimi!»

E si lanciò a corsa per il corridoio, poi su per la scala a chiocciola, seguito da Fafhrd. Arrivati al primo piano, abbandonarono la scala e corsero verso una porta da cui filtrava una luce gialla.

Il Mouser si stupì un poco che non avessero incontrato ostacoli. Le sue orecchie finissime non captavano più rumori d'inseguimento. Arrivato sulla soglia frenò rapidamente, e Fafhrd gli finì addosso.

Era una grande stanza, con numerose alcove. Come il resto dell'edificio, aveva il pavimento e le pareti di liscia pietra scura, senza abbellimenti. Era rischiarata da quattro lampade di terracotta, disposte senza ordine su di un pesante tavolo. Dietro sedeva un uomo dalla barba nera, riccamente vestito, che sembrava fissare con estremo sbalordimento un cofano di rame ed una quantità di oggetti più piccoli, stringendo con le mani il bordo del tavolo. Ma i due eroi non ebbero il tempo di riflettere sulla strana immobilità dell'uomo e sul suo colorito ancora più strano, perché la loro attenzione si concentrò immediatamente sulla giovane donna dai capelli rossi che era ritta accanto a lui.

Mentre la ragazza indietreggiava d'un balzo, come un gatto impaurito, Fafhrd additò ciò che lei teneva sotto un braccio e gridò: «Guarda, Mouser, il teschio! Il teschio e le mani!»

Stretto nel braccio snello della donna c'era veramente un teschio brunastro dall'aria molto antica, curiosamente cinto da una fascia d'oro, e nelle

cui orbite scintillavano grossi rubini: i denti erano diamanti e perle annerite. E nella mano candida della donna erano stretti due pacchetti d'ossa brune, sormontate da uno scintillio dorato e da un luccichio rosso. Mentre Fafhrd parlava, la donna girò su se stessa e corse verso l'alcova più grande: le gambe snelle si profilavano contro la gonna di seta. Fafhrd e il Mouser si precipitarono ad inseguirla. La videro dirigersi verso una porticina bassa. Quando entrò nell'alcova, tese fulmineamente la mano libera e afferrò una corda appesa al soffitto. Senza fermarsi, ancheggiando, la tirò. Drappi di fitto velluto carichi di pesi caddero dietro di lei. Il Mouser e Fafhrd vi finirono in mezzo, perdendo l'equilibrio. Fu il Mouser a passare per primo, chinandosi per sgattaiolare sotto ai drappi. Scorse un rettangolo fioco di luce che si stringeva davanti a lui, spiccò un balzo, afferrò il blocco di pietra che si richiudeva sul basso varco, poi ritrasse la mano di scatto con un'imprecazione e si succhiò le dita ammaccate. La lastra di pietra si chiuse con uno scricchiolio.

Fafhrd sollevò le pesanti pieghe di velluto sulle ampie spalle, come fosse un grande mantello. La luce che proveniva dalla stanza principale inondava l'alcova e rivelava un muro di pietra legato con la calce, in apparenza compatto. Il Mouser cominciò a piantare la punta dello stiletto in una fenditura, poi desistette.

«Puah! Conosco queste porte segrete! Sono azionate dall'altra parte, oppure per mezzo di leve lontane. Quella donna è fuggita e si è portata via il teschio.»

Continuò a succhiarsi le dita che per poco non erano state stritolate, chiedendosi con un brivido superstizioso se il fatto di aver spezzato le dita del ladro uscito dalla botola non era stato per caso di cattivo augurio.

«Abbiamo dimenticato Krovas» disse all'improvviso Fafhrd, sollevando con la mano i drappi e voltandosi a guardare.

Ma l'uomo dalla barba nera non si era accorto di quello scompiglio. Quando gli si appressarono lentamente, videro che la pelle olivastra aveva assunto una colorazione paonazza, e che gli occhi erano sbarrati non per lo sbalordimento, ma perché egli era stato strangolato. Fafhrd sollevò la barba ben curata e vide segni crudeli sulla gola, che parevano lasciati più da artigli che da dita umane. Il Mouser esaminò gli oggetti sul tavolo. C'erano numerosi strumenti da gioielliere, dai manici d'avorio ingialliti per il lungo uso. Poi raccolse alcuni oggetti più piccoli.

«Krovas aveva già smontato tre delle gemme delle dita e parecchi denti» osservò, mostrando a Fafhrd tre rubini e numerosi diamanti e perle che gli

brillavano nel cavo della mano.

Fafhrd annuì ed alzò di nuovo la barba di Krovas, aggrottando la fronte nel guardare le ammaccature che cominciavano a diventare più scure.

«Chissà chi era la donna?» fece il Mouser. «Nessun ladro può portare una donna qui dentro, pena la morte. Ma il Maestro Ladro ha poteri speciali, e forse può correre rischi.»

«Lui ne ha corso uno di troppo» borbottò Fafhrd.

Poi il Mouser si scosse, rendendosi conto della situazione in cui si trovavano. Aveva quasi preparato un piano per fuggire dalla Casa dei Ladri, catturando e minacciando Krovas. Ma è difficile intimidire un morto. Quando cominciò a parlare a Fafhrd, entrambi udirono il brusio di parecchie voci e il suono di passi che si avvicinavano. In tutta fretta si ritirarono nell'alcova: il Mouser fece un piccolo taglio dei drappi all'altezza dell'occhio, e Fafhrd lo imitò.

Poi udirono qualcuno dire: «Sì, quei due sono fuggiti, maledetta la loro fortuna! Abbiamo trovato aperta la porta sul vicolo.»

Il primo ladro che entrò era panciuto, pallidissimo, e chiaramente spaventato. Il Gray Mouser e Fafhrd lo riconobbero immediatamente: era Fissif. Era sospinto bruscamente da un individuo alto, dalla faccia impenetrabile, dalle braccia pesanti e dalle grosse mani. Il Mouser conosceva anche quello: Slevyas dalle Labbra Strette, recentemente promosso primo luogotenente di Krovas. Altri uomini, una dozzina circa, entrarono in fila indiana nella stanza e si piazzarono vicino alle pareti. Erano tutti ladri veterani, con una notevole abbondanza di cicatrici, di segni lasciati dal vaiolo, e d'altre mutilazioni: un paio avevano una pezza nera su un occhio. Erano piuttosto guardinghi e a disagio: tenevano pronti i pugnali e le spade corte, e tutti fissavano attenti l'uomo strangolato.

«Dunque Krovas è morto davvero» fece Slevyas, spingendo avanti Fissif. «Almeno questa parte della tua storia è vera.»

«Morto come un pesce» gli fece eco un ladro che si era avvicinato al tavolo. «Adesso abbiamo un Maestro migliore. Non dovremo più sopportare il barbanera e la sua ganza dai capelli rossi.»

«Nascondi i denti, ratto, prima che te li spacchi!» scattò gelido Slevyas.

«Ma adesso il nostro Maestro sei tu» rispose il ladro, in tono sorpreso.

«Sì, sono il Maestro di tutti voi, il Maestro indiscusso, e il mio primo consiglio è questo: criticare un ladro morto può non essere un'irriverenza... ma è certo uno spreco di tempo. Ora, Fissif, dov'è il teschio ingemmato? Sappiamo tutti che vale più del frutto di un anno di borseggi, e che la Cor-

porazione dei Ladri ha bisogno d'oro. Quindi, niente sciocchezze!»

Il Mouser, sbirciando cautamente dalla fenditura, sogghignò nel vedere l'espressione di paura sul volto carnoso di Fissif.

«Il teschio, Maestro?» fece Fissif con voce tremante, sepolcrale. «Oh, è tornato in volo nella tomba da cui noi tre l'avevamo rubato. Certamente se quelle mani ossute hanno potuto strangolare Krovas, come ho veduto con i miei occhi, il teschio può volare.»

Sleyvas gli diede uno schiaffone.

«Tu menti, sacco tremolante di gelatina! Te lo dirò io cos'è successo. Hai complottato con quei due bricconi del Gray Mouser e di Fafhrd. Credevi che nessuno sospettasse di te, perché hai fatto il doppio gioco con loro secondo le istruzioni. Ma ti eri riproposto di fare il triplo gioco. Li hai aiutati a fuggire dalla trappola che avevamo preparato per loro, hai lasciato che uccidessero Krovas, e poi hai fatto in modo che fuggissero, suscitando il panico con quella storia delle dita del morto che avrebbero ucciso Krovas. E credevi di cavartela impunemente.»

«Ma, Maestro» implorò Fissif. «Ho visto con i miei occhi quelle dita scheletrite balzargli alla gola. Erano furiose con lui perché aveva staccato alcune delle gemme che formavano le unghie e...»

Un altro manrovescio trasformò la sua protesta in un borbottio lamentoso.

«Una storia sciocca!» sbuffò un ladro magrissimo. «Come potevano stare insieme, quelle ossa?»

«Erano unite con fili d'ottone» rispose Fissif, in tono blando.

«Puah! E suppongo che le mani, dopo aver strangolato Krovas, abbiano raccolto il teschio e l'abbiano portato via?» chiese un altro ladro. Alcuni sghignazzarono. Slevyas li zittì con un'occhiata, poi indicò Fissif con il pollice.

«Legatelo» ordinò.

Due ladri si avvicinarono a Fissif, che non fece resistenza, gli girarono le braccia dietro il dorso.

«Faremo le cose per bene» disse Slevyas, sedendosi al tavolo. «Un processo da ladri. Tutto regolare. Per riassumere, questa è la situazione che la Giuria dei Ladri deve giudicare. Fissif, tagliaborse di prima categoria, aveva avuto l'incarico di rubare nella sacra tomba nel tempio di Votishal un teschio e un paio di mani. Considerate certe insolite difficoltà, a Fissif era stato ordinato di fare comunella con due estranei particolarmente dotati, cioè il barbaro nordico Fafhrd e il famigerato Gray Mouser.»

Il Mouser fece un inchino cortese e formale dietro ai drappi, poi incollò di nuovo l'occhio alla fenditura.

«Successivamente, Fissif doveva rubare il bottino agli altri due... e al più presto possibile, per evitare che fossero quelli a rubarlo a lui.»

Il Mouser ebbe l'impressione di avere udito Fafhrd soffocare una bestemmia e digrignare i denti.

«Se possibile, Fissif doveva ucciderli» concluse Slevyas. «Comunque, doveva portare il bottino direttamente a Krovas. Questo per quanto riguarda le istruzioni che aveva ricevuto Fissif, secondo quanto mi aveva riferito lo stesso Krovas. Adesso raccontaci la tua versione, Fissif, ma bada... niente storie da vecchie comari.»

«Fratelli ladri» cominciò Fissif con voce pesante e lugubre. Le sue parole vennero accolte da grida sprezzanti. Slevyas batté il pugno sul tavolo per imporre silenzio.

«Io ho seguito le istruzioni, esattamente come mi erano state impartite» continuò Fissif. «Ho cercato Fafhrd e il Gray Mouser, e ho fatto in modo che si interessassero al piano. Ho accettato di dividere equamente il bottino con loro: un terzo per ciascuno.»

Fafhrd, che sbirciava Fissif attraverso il drappo, annuì solennemente. Poi Fissif fece parecchi commenti poco complimentosi sul conto del barbaro e del Mouser, sperando evidentemente di convincere gli ascoltatori che non aveva complottato con i due estranei. Gli altri ladri si limitarono a sorridere torvi.

«E quando si è trattato di prelevare il bottino dal tempio» continuò Fissif, acquistando coraggio dal suono della propria voce, «mi sono accorto che avevo poco bisogno del loro aiuto.»

Fafhrd soffocò una seconda imprecazione. Faticava ad ascoltare in silenzio quelle scandalose menzogne. Ma il Mouser, in un certo senso, si stava divertendo.

«Non è il momento di vantarsi» intervenne Slevyas. «Sai benissimo che era necessaria l'astuzia del Mouser per scassinare la grande, triplice serratura, e che la belva da guardia poteva venire uccisa facilmente solo dal Nordico.»

Fafhrd sembrò placarsi un poco a quelle parole. Fissif ridivenne umile e chinò il capo in atto d'assenso. I ladri cominciarono a stringersi intorno a lui.

«E così» concluse, in preda ad una sorta di panico, «ho preso il bottino mentre quelli dormivano, ho spronato il cavallo e mi sono precipitato a

Lankhmar. Non ho osato ucciderli, per timore che mentre ne ammazzavo uno l'altro si svegliasse. Ho portato il bottino direttamente a Krovas, che si è complimentato con me e ha cominciato a smontare le gemme. Ecco il cofano di rame che conteneva il teschio e le mani.» E indicò il tavolo. «In quanto a ciò che è accaduto poi...» Indugiò, si umettò le labbra, si guardò intorno impaurito, poi aggiunse, con un filo di voce disperata: «È andata esattamente come vi ho raccontato prima.»

I ladri, sbuffando increduli, si fecero ancora più vicini, ma Slevyas li fermò battendo perentoriamente sul tavolo. Sembrava stesse pensando a qualcosa d'altro.

Un altro ladro si precipitò nella stanza, e salutò cerimoniosamente Slevyas. «Maestro» ansimò. «Moolsh, che è di guardia sul tetto di fronte alla porticina del vicolo, ha appena riferito che, sebbene sia rimasta aperta tutta notte, nessuno è entrato o uscito. I due intrusi potrebbero essere ancora qui!»

Il sussulto di Slevyas, nel ricevere quella notizia, fu quasi impercettibile. Fissò l'informatore. Poi lentamente, come attratta dall'istinto, la sua faccia impassibile girò fino a quando gli occhietti chiari si posarono sui pesanti drappi che chiudevano l'alcova. Mentre stava per impartire un ordine, i drappi si sollevarono come per una gran raffica di vento. Ondeggiarono in avanti, verso l'alto, fin quasi a sfiorare il soffitto, e Slevyas scorse due figure che si avventavano. L'alto barbaro dalla chioma di rame si lanciò per colpirlo.

Con un'agilità in contrasto con la sua mole massiccia, Slevyas schivò, si lasciò cadere, e il grande spadone intaccò profondamente il tavolo cui egli stava appoggiato fino ad un attimo prima. Dal pavimento, il nuovo Maestro vide i suoi subordinati balzare indietro, frastornati: uno vacillò sotto un colpo. Fissif, più svelto degli altri perché sapeva che la sua vita era in gioco in molti modi diversi, afferrò e scagliò un pugnale. Fu un lancio imperfetto: l'arma volò con l'impugnatura in avanti. Ma centrò il bersaglio. Slevyas la vide colpire il barbaro alla tempia mentre quello si precipitava verso la porta, e parve farlo barcollare. Poi Slevyas balzò in piedi, con la spada sguainata, per organizzare l'inseguimento. Dopo pochi istanti, la stanza era vuota: era rimasto solo il morto Krovas che fissava il vuoto cofano di rame in una crudele parodia di sbalordimento.

Il Gray Mouser conosceva la pianta della Casa dei Ladri, non proprio come le sue tasche, ma abbastanza bene; e guidò Fafhrd per un percorso vertiginoso. Si precipitarono intorno ad angoli di pietra, balzarono su e giù

per brevi gradinate, che rendevano difficile capire a quale piano si trovavano. Il Mouser aveva sguainato per la prima volta la sua spada sottile, il Cesello, e la usava per rovesciare tutte le candele che incontravano e per recidere le torce appese al muro, nella speranza di confondere gli inseguitori, i cui fischi risuonavano acuti dietro di loro. Per due volte Fafhrd incespicò e riacquistò appena in tempo l'equilibrio.

Due apprendisti ladri semisvestiti si affacciarono ad una porta. Il Mouser la sbatté sulle loro facce sbalordite, poi balzò giù per una scala curvilinea. Si diresse verso una terza uscita che immaginava non fosse molto ben custodita.

«Se dovessimo dividerci, troviamoci all'Anguilla d'Argento» disse frettolosamente a Fafhrd, ricordandogli la taverna che era il loro ritrovo abituale.

Il Nordico annuì. La testa cominciava a girargli un po' meno, ma gli doleva ancora parecchio. Tuttavia, non calcolò esattamente l'altezza della bassa arcata sotto cui il Mouser passò correndo dopo aver sceso due piani di scale, e il colpo alla testa fu duro quanto quello inferto dal manico del pugnale. Tutto divenne buio e turbinò davanti ai suoi occhi. Udì il Mouser gridare: «Da questa parte! Seguiamo il muro di sinistra.» Sforzandosi disperatamente di non perdere i sensi, si lanciò nello stretto corridoio che il Mouser stava indicando. Pensò che il compagno lo avrebbe seguito.

Ma il Mouser aveva indugiato un momento di troppo. Certo, gli inseguitori non si scorgevano ancora, ma un guardiano che aveva il compito di sorvegliare il corridoio, udendo i fischi, era ritornato precipitosamente, abbandonando un'amichevole partita a dadi. Il Mouser si chinò, quando il cappio abilmente lanciato gli cadde intorno al collo, ma non abbastanza in fretta: lo sentì stringersi crudelmente contro l'orecchio, la guancia e la mascella, e cadde. Dopo un attimo, il Cesello recise la corda, ma questo diede al guardiano il tempo di sguainare la spada. Per qualche istante pericoloso, il Mouser combatté contro l'uomo restando sul pavimento, deviando una lama lampeggiante che si avvicinò abbastanza al suo naso da renderlo strabico. Alla prima occasione, balzò in piedi, costrinse l'avversario ad arretrare d'una dozzina di passi con un attacco a mulinello in cui il Cesello parve moltiplicarsi, e stroncò le grida d'aiuto dell'uomo con un affondo attraverso il collo.

Quel ritardo fu sufficiente. Mentre il Mouser si strappava il nodo scorsoio dalla guancia e dalla bocca, vide il primo degli uomini di Slevyas passare sfrecciando sotto l'arcata. Bruscamente, il Mouser si avventurò nel cor-

ridoio principale, allontanandosi dal passaggio in cui s'era avviato Fafhrd. Mezza dozzina di piani gli balenarono nella mente. Poi si levò il grido trionfale della banda di Slevyas che l'aveva avvistato; quindi numerosi fischi, più avanti. Il Mouser decise che era meglio raggiungere il tetto, e svoltò fulmineamente in un corridoio trasversale. Sperava che Fafhrd fosse fuggito, sebbene il comportamento del Nordico lo turbasse. Era perfettamente certo di riuscire a sfuggire un numero d'inseguitori dieci volte maggiore di quello che ora si precipitava per il labirinto di corridoi della Casa dei Ladri. Allungò ancora il passo, e i suoi piedi dalle calzature morbide volarono sulla pietra consunta.

Fafhrd, perduto nelle tenebre più fonde - e non sapeva da quanto tempo - si appoggiò contro qualcosa che gli parve una tavola e cercò di ricordare come aveva fatto a smarrirsi tanto sciaguratamente. Ma il cranio gli doleva, facendolo rabbrividire per la sofferenza, e gli eventi che ricordava erano confusi e lacunosi. Ricordava di essere sdrucciolato giù per una scala, di aver spinto un muro di pietra scolpita che aveva ceduto silenziosamente, lasciandolo passare. A un certo punto era stato preso da violenti conati di vomito, poi doveva essere rimasto per qualche tempo privo di sensi, perché rammentava di essersi rialzato e di essersi trascinato per un tratto sulle mani e sulle ginocchia, in mezzo a un caos di casse e di balle di stoffa marcia. Era certo di aver battuto la testa più di una volta: insinuando le dita tra le ciocche di capelli aggrovigliate e sudaticce, poteva distinguere tre diversi bernoccoli. Provava soprattutto una collera cupa e ostinata nei confronti delle pesanti masse di pietra che l'attorniavano. La sua immaginazione primitiva attribuiva loro l'intenzione conscia di ostacolarlo e di bloccarlo, da qualunque parte cercasse di avanzare. Sapeva di aver confuso le semplici istruzioni del Mouser. Che parete gli aveva detto di seguire, quell'ometto grigio? E dov'era il Mouser? Probabilmente in qualche terribile guaio.

Se l'aria non fosse stata così secca e calda, era certo che sarebbe riuscito a pensare con maggiore chiarezza. Sembrava tutto a soqquadro. Persino l'aria non corrispondeva più all'impressione che egli aveva avuto di scendere quasi continuamente, verso una cantina profonda. Avrebbe dovuto essere fredda e umida, ma non lo era. Era secca e calda. Fece passare la mano sulla superficie lignea cui era appoggiato, e la polvere morbida gli si ammucchiò tra le dita. Quel particolare e l'oscurità impenetrabile e il silenzio totale, parevano indicare che egli si trovava in una parte della Casa dei Ladri da molto tempo in disuso. Per un momento rimuginò il ricordo della

cripta di pietra da cui lui, il Mouser e Fissif avevano rubato il teschio ingemmato. La polvere finissima gli salì alle nari e lo fece starnutire: si rimise in movimento. La sua mano brancolante incontrò un muro. Cercò di ricordare la direzione da cui si era avvicinato alla tavola, ma non riuscì, e si avviò a casaccio. Procedette lentamente, tastando con le mani e con i piedi.

La prudenza lo salvò. Una delle pietre parve cedere leggermente sotto il suo piede proteso, e Fafhrd lo ritrasse di scatto. All'improvviso udì uno scricchiolio, seguito da un clangore e da due tonfi soffocati. L'aria, davanti al suo viso, si smosse. Fafhrd attese un momento, poi protese le braccia cautamente nelle tenebre. La mano toccò una lamina di metallo arrugginito, all'altezza della spalla. Tastandola delicatamente, scoprì che sporgeva da una fenditura sulla parete sinistra, e terminava a punta a poche dita da un muro che egli scoprì alla propria destra. Continuando a brancolare, egli scoprì una seconda lama, al di sotto della prima. Si rese conto che i tonfi erano stati causati da contrappesi che, liberati dalla pressione sulla pietra, avevano automaticamente fatto scattare le lame attraverso la fenditura. Se avesse compiuto un altro passo avanti, sarebbe finito infilzato. Cercò il suo spadone, scoprì che non era più nel fodero: allora prese quest'ultimo e se ne servì per spezzare le due lame rasente al muro. Poi si girò e tornò verso il tavolo coperto di polvere.

Ma quando seguì lentamente il muro al di là del tavolo, si ritrovò nel corridoio delle lame. Scosse la testa dolorante e imprecò rabbiosamente perché non aveva nulla per accendere un fuoco. E allora? Era entrato in quel vicolo cieco dal corridoio, e aveva evitato per puro caso la pietra mortale? Sembrava la sola spiegazione possibile: con un ringhio si incamminò di nuovo per il passaggio delle lame, tendendo le braccia e sfiorando con le dita le due pareti, per accorgersi quando fosse arrivato a un'intersezione, e posando i piedi con grande cautela. Dopo un po' gli venne in mente che forse era precipitato nella camera più indietro attraverso un varco rialzato dal suolo, ma la cocciutaggine gli impedì di tornare indietro una seconda volta.

Poi il piede proteso incontrò un vuoto, che si rivelò per l'inizio di una rampa di gradini di pietra, in discesa. A quel punto rinunciò ai suoi tentativi di ricordare come avesse fatto a finire lì. Dopo venti gradini, le sue narici captarono un odore arido che saliva dal basso. Altri venti gradini, ed egli cominciò a paragonarlo all'odore di certe antiche tombe nel deserto delle Terre Orientali. C'era un aroma quasi impercettibile di spezie: di spezie morte. Fafhrd si sentiva la pelle calda e secca. Sfilò dalla cintura il lungo

coltello e si mosse in silenzio, lentamente.

Al cinquantatreesimo gradino la scala finiva e le pareti laterali rientravano. A giudicare dall'aria, il barbaro ebbe la sensazione di trovarsi in una grande camera. Avanzò per un breve tratto, smuovendo con gli stivali uno spesso tappeto di polvere finissima. Nell'aria, sopra il suo capo, ci fu un secco sbatter d'ali. Per due volte, un oggetto piccolo e duro gli sfiorò la guancia. Fafhrd ricordò le grotte infestate da pipistrelli in cui gli era accaduto di avventurarsi. Ma quei suoni minuti, sebbene fossero sotto molti aspetti simili, non erano identici a quelli dei pipistrelli. I capelli gli si rizzarono sulla nuca. Aguzzò gli occhi, ma scorse solo i puntolini di luce che si scorgono nelle tenebre più fonde.

Una delle cose misteriose gli sfiorò il volto, ma questa volta Fafhrd fu pronto. Le sue grosse mani si strinsero... e poi quasi lasciarono cadere ciò che avevano afferrato: un oggetto secco, senza peso, una intelaiatura di minuscole ossa fragili che si screpolò sotto le sue dita. L'indice e il pollice incontrarono un minuscolo cranio animale.

La mente del Nordico scacciò l'idea di pipistrelli ridotti a scheletri e che tuttavia continuavano a svolazzare nella grande cripta. Certamente quell'essere era rimasto appeso, dopo morto, al soffitto, ed entrando egli l'aveva spostato. Ma non cercò più di afferrare i fievoli rumori misteriosi.

Poi incominciò a captare suoni diversi... minutissimi squittii striduli, quasi troppo sottili perché l'orecchio li percepisse. Qualunque cosa fossero, reali o immaginari, avevano qualcosa che suscitava il panico: e Fafhrd si ritrovò a urlare: «Parlatemi! Perché ridacchiate e nitrite così? Rivelatevi!»

A queste parole, mille echi fievoli gli risposero, dandogli la certezza di trovarsi in un'ampia camera. Poi vi fu silenzio, e persino i suoni dell'aria si dispersero. Dopo che il silenzio si fu protratto per venti o più battiti del cuore martellante di Fafhrd, venne spezzato in un modo che al barbaro non piacque.

Una voce fievole, acuta, incolore si levò da un punto, davanti a lui, e disse: «L'uomo è un Nordico, fratelli, un barbaro dai lunghi capelli proveniente dalle Solitudini Fredde.»

Da un punto un poco spostato una voce molto simile rispose: «Nei nostri tempi ne incontravamo molti come lui, al porto. Li intontivamo facendoli bere e rubavamo la polvere d'oro dalle loro borse. Eravamo grandi ladri, ai nostri tempi, impareggiabili per abilità ed astuzia.»

E una terza voce... «Vedete, ha perduto la spada. E guardate, fratelli: ha stritolato un pipistrello e lo tiene in mano.»

Fafhrd stava per urlare che tutto questo era assurdo e impossibile, ma il grido gli morì sulle labbra, perché all'improvviso si chiese come mai quegli esseri potevano vederlo, e scorgere persino ciò che teneva in mano, dato che la tenebra era assoluta. Fafhrd sapeva bene che persino il gatto e il gufo sono ciechi nell'oscurità completa. Un freddo terrore si impadronì di lui.

«Ma il cranio d'un pipistrello non è il cranio d'un uomo» disse quella che sembrava la prima voce. «È uno dei tre che hanno recuperato il teschio di nostro fratello nel tempio di Votishal. Eppure non l'ha portato con sé.»

«Per secoli la testa ingemmata di nostro fratello è rimasta a languire in solitudine sotto il tempio maledetto di Votishal» disse una quarta voce. «E ora che costoro l'hanno ripreso, non intendono restituircelo. Vorrebbero strapparne gli occhi scintillanti e venderli per qualche moneta bisunta. Sono ladri meschini, avidi ed empi. Hanno dimenticato noi, i loro antichi fratelli, e sono interamente votati al male.»

Quelle voci erano orribilmente morte e lontane, come se si formassero nel vuoto. Avevano qualcosa di impassibile, e tuttavia stranamente triste e minaccioso, tra un fievole sospiro disperato e una risata gelida ancora più fioca. Fafhrd serrò convulsamente la mano, e il minuscolo scheletro si sbriciolò: lo scagliò lontano, in uno scatto spasmodico. Cercò di chiamare a raccolta tutto il suo coraggio e di avanzare, ma non ne fu capace.

«Non è giusto che un fato tanto ignobile sia toccato a nostro fratello» disse la prima voce, che pareva echeggiare una vaga autorità sulle altre. «Ascolta ora, Nordico, le nostre parole, ed ascoltale bene.»

«Vedete, fratelli» interruppe la seconda voce. «Il Nordico ha paura, e si asciuga la bocca con la grossa mano, si addenta le nocche per l'incertezza e lo spavento.»

Fafhrd cominciò a tremare, nell'udire le sue azioni descritte tanto minuziosamente. Terrori da lungo tempo sepolti riaffiorarono nella sua mente. Ricordò i suoi primi pensieri di morte, quand'era bambino e aveva assistito per la prima volta ai terribili riti funebri delle Solitudini Fredde e si era unito alle mute preghiere a Kos ed al dio senza nome del destino. Poi, per la prima volta, gli parve di riuscire a distinguere qualcosa nell'oscurità. Forse era soltanto una bizzarra formazione dell'insensato brillio dei fiochi punti luminosi: ma egli scorse un gran numero di minuscole scintille all'altezza della sua testa, tutte disposte a paia distanziate dalla lunghezza di un pollice. Alcune erano rossocupe, altre verdi, alcune azzurre come zaffiri. Ricordò vividamente gli occhi di rubino del teschio rubato nel tempio di Vo-

tishal, il teschio che secondo Fissif aveva strangolato Krovas con le mani ossute. I punti luminosi si stavano radunando e muovevano verso di lui, molto lentamente.

«Nordico» continuò la prima voce, «sappi che noi siamo gli antichi Maestri Ladri di Lankhmar, e che dobbiamo avere il cervello perduto, che è il suo cranio, di nostro fratello Ohmphal. Tu dovrai portarcelo prima che le stelle della prossima mezzanotte brillino in cielo. Altrimenti verrai cercato, e ti sarà tolta la vita.»

Le coppie di puntini luminosi continuavano ad avvicinarsi; ed ora Fafhrd ebbe l'impressione di udire il suono di secchi passi struscianti nella polvere. Ricordò le profonde ammaccature violacee sulla gola di Krovas.

«Devi portarci assolutamente il teschio» fece eco la seconda voce.

«Prima della prossima mezzanotte» disse un'altra.

«Le gemme dovranno essere nel teschio: neppure una dovrà venirci tolta.»

«Nostro fratello Ohmphal tornerà.»

«E se ci deludi» bisbigliò la prima voce, «verremo a prendere il teschio... e te.»

Poi parve che fossero tutti intorno a lui, gridando "Ohmphal... Ohmphal", con quelle voci odiose che non erano per nulla più forti o meno lontane. Fafhrd protese convulsamente le mani, toccò qualcosa di duro, liscio e secco. Tremò e sussultò come un cavallo impaurito, girò su se stesso e corse via a tutta velocità, si arrestò bruscamente, dolorosamente contro i gradini di pietra, e li salì a precipizio, a tre per volta, incespicando e spellandosi i gomiti contro le pareti.

Il grasso ladro Fissif si aggirava sconsolato nella vasta, bassa cantina fiocamente illuminata, ingombra di oggetti d'ogni genere e di mucchi di casse vuote e di balle di stoffa marcia. Masticava una noce blandamente soporifera che gli macchiava le labbra d'azzurro e gli sgocciolava lungo le gote flaccide; e a intervalli regolari sospirava d'autocommiserazione. Si rendeva conto che il suo avvenire nella Corporazione dei Ladri era in dubbio, anche se Slevyas gli aveva concesso un rinvio. Ricordò l'espressione vitrea degli occhi del nuovo Maestro e rabbrividì. Non gli piaceva la solitudine della cantina, ma qualunque cosa era preferibile alle occhiate sprezzanti e minacciose dei suoi fratelli ladri.

Un suono di passi strascicati gli fece trangugiare uno dei sospiri monotoni, insieme alla noce: si nascose dietro una tavola. Dall'ombra uscì

un'apparizione sconcertante. Fissif riconobbe il Nordico, Fafhrd: ma era un Fafhrd sconvolto, dal volto pallido e sudicio, gli abiti e i capelli scomposti, macchiati di polvere grigiastra. Si muoveva come stordito o immerso in profondi pensieri. Fissif, rendendosi conto che si trattava d'una occasione d'oro, afferrò un grosso piombo per tappezzeria che stava lì vicino, e si avvicinò furtivamente, da tergo, alla figura assorta.

Fafhrd si era quasi convinto che le strane voci da cui era fuggito erano solo frutto della sua immaginazione, nate dalla febbre e dal mal di testa. Dopotutto, pensò, un colpo alla testa faceva spesso sì che una persona vedesse luci colorate e udisse suoni squillanti: doveva essere quasi fuori di sé quando si era perduto nel buio... la facilità con cui aveva potuto tornare sui suoi passi lo confermava. Ora doveva preoccuparsi di fuggire da quella tana muffita. Non doveva più sognare. Tutti i ladri della Casa gli davano la caccia, e poteva aspettarsi di incontrarne uno ad ogni svolta.

Mentre scuoteva la testa per schiarirsi le idee e alzava attento lo sguardo, si abbatté sul suo cranio robusto il sesto colpo di quella notte. Ma questo fu più duro degli altri.

La reazione di Slevyas alla notizia della cattura di Fafhrd non fu esattamente quella che Fissif si aspettava. Non sorrise. Non alzò gli occhi dal piatto di carni fredde che gli stava davanti. Si limitò a bere un sorso di vino giallochiaro e continuò a mangiare.

«Il teschio ingemmato?» chiese seccamente, tra un boccone e l'altro.

Fissif spiegò che forse il Nordico l'aveva nascosto o perduto nei sotterranei. Una ricerca meticolosa poteva dare una risposta a quella domanda. «O forse l'ha portato via il Gray Mouser...»

«Hai ucciso il Nordico?» chiese Slevyas dopo una pausa.

«Non proprio» rispose orgoglioso Fissif. «Ma gli ho dato una bella botta in testa.»

Il ladro si aspettava un complimento, o almeno un cenno amichevole: ma ricevette invece un lungo sguardo scrutatore, di cui era difficile determinare il significato. Slevyas masticò meticolosamente un pezzo di carne, lo trangugiò, poi bevve lentamente un sorso di vino. E i suoi occhi non lasciavano Fissif.

Finalmente disse: «Se l'avessi ucciso, in questo momento verresti messo alla tortura. Capisci, grassone, io non mi fido di te. Troppe cose indicano la tua complicità. Se avessi complottato con lui, lo avresti ucciso per impedire che venisse rivelato il tuo tradimento. Forse hai tentato di ucciderlo. Per tua fortuna, quello ha la testa dura.»

Quel tono brusco soffocò la protesta di Fissif. Slevyas vuotò la coppa, si appoggiò alla spalliera della sedia e fece segno agli apprendisti di portar via i piatti.

«Il Nordico ha ripreso i sensi?» chiese all'improvviso.

Fissif annuì, poi aggiunse: «Sembrava avesse la febbre. Si dibatteva per liberarsi dai legami e mormorava. Ha detto qualcosa a proposito della "mezzanotte prossima". L'ha ripetuto tre volte. Il resto era in una lingua straniera.»

Un ladro magrissimo, dalle orecchie di ratto, entrò in quel momento. «Maestro» disse, inchinandosi ossequiosamente, «abbiamo trovato il Gray Mouser. È alla taverna dell'Anguilla d'Argento. Parecchi dei nostri sorvegliano il locale. Dobbiamo catturarlo o ucciderlo?»

«Ha con sé il teschio? Oppure una cassetta che potrebbe nasconderlo?»

«No, Maestro» rispose in tono lugubre il ladro, inchinandosi ancora più profondamente.

Slevyas restò seduto ancora per qualche attimo a riflettere, poi accennò a un apprendista di portare una pergamena e inchiostro di seppia nera. Scrisse qualche riga, poi rivolse una domanda a Fissif.

«Quali sono state le parole che ha borbottato il Nordico?»

«"La prossima mezzanotte", Maestro» rispose Fissif, diventando non meno ossequioso.

«Andrà benissimo» disse Slevyas, con un sorriso stirato, come per un'ironia che lui soltanto era in grado di percepire. La penna si mosse sulla pergamena rigida.

Il Gray Mouser sedeva con le spalle rivolte alla parete, dietro un tavolo ammaccato dai boccali e macchiato di vino, alla taverna dell'Anguilla d'Argento, e rotolava nervosamente tra pollice e indice uno dei rubini che aveva sottratto sotto gli occhi del morto Krovas. La piccola tazza di vino condito con erbe amare era ancora semipiena. Il suo sguardo si aggirava inquieto sul locale quasi deserto, andava alle quattro piccole finestre in alto, che lasciavano entrare la nebbia gelida. Scrutò assorto il grasso locandiere dal grembiule di cuoio, che russava squallidamente su di uno sgabello, accanto alla scaletta che conduceva alla porta. Ascoltò con metà orecchio il borbottio sconnesso e sonnolento dei due soldati in fondo allo stanzone, che impugnavano grossi boccali e, tenendo le teste accostate con la familiarità degli ubriachi, si sforzavano di raccontarsi l'un l'altro antichi stratagemmi e marce poderose.

Perché Fafhrd non arrivava? Non era il momento di tardare: eppure, da

quando il Mouser era entrato nell'Anguilla d'Argento, le candele si erano consumate di mezzo dito. Il Mouser non trovava più soddisfazione nel rievocare le fasi perigliose della sua fuga dalla Casa dei Ladri: la corsa su per la scala, i balzi da un tetto all'altro, la breve lotta tra i comignoli. Per gli Dei degli Affanni! Sarebbe dovuto ritornare in quella tana, ora piena di coltelli pronti e di occhi aperti, per cercare il suo compagno? Fece schioccare le dita, e la gemma che stringeva schizzò verso il soffitto fuligginoso, una piccola scia rossa e scintillante che l'altra mano afferrò quando ricadde, come una lucertola che cattura una mosca. Tornò a sbirciare sospettoso il taverniere, che russava a bocca aperta.

Con la coda dell'occhio, scorse il piccolo messaggero d'acciaio sfrecciare verso di lui dalla finestra rettangolare offuscata dalla nebbia. Istintivamente, scattò da un lato. Ma non era necessario. Il pugnale si piantò sul piano della tavola, alla distanza di un braccio. Per un tempo che gli parve lunghissimo, il Mouser si tenne pronto a spiccare un altro balzo. Il tonfo non aveva destato il taverniere, né disturbato i soldati, uno dei quali aveva cominciato a russare a sua volta. Poi la sinistra del Mouser si tese, scosse il pugnale e lo svelse. Sfilò il piccolo rotolo di pergamena della lama e, senza smettere di lanciare occhiate alle finestre, lesse a tratti le rune rozzamente tracciate.

Ecco cosa dicevano: *Se non porti il teschio ingemmato in quella che era la camera di Krovas ed ora è di Slevyas entro la mezzanotte prossima, cominceremo a uccidere il Nordico.*

La notte successiva la nebbia tornò ad insinuarsi in Lankhmar. I suoni erano attutiti e le torce cinte da aloni fumosi. Ma non era ancora tardi, sebbene si avvicinasse la mezzanotte, e le strade erano piene di bottegai e di artigiani che si affrettavano a tornare a casa, di bevitori che ridevano allegramente davanti alle loro prime coppe, di marinai in franchigia che guardavano con occhi avidi le giovani bottegaie.

Nella strada vicina a quella su cui sorgeva la Casa dei Ladri, che era chiamata Via dei Setaioli, la folla si andava diradando. I mercanti chiudevano le botteghe. Di tanto in tanto si scambiavano i tipici saluti rumorosi dei rivali in commercio e si rivolgevano astute domande sull'andamento degli affari. Molti di loro guardavano curiosamente uno stretto edificio di pietra, ombreggiato dalla massa buia della Casa dei Ladri: dalle finestre a feritoia dell'ultimo piano filtrava una luce calda. Là dimorava, con i servitori e le guardie del corpo, una certa Ivlis, una bellissima giovane donna

dai capelli rossi che talvolta danzava per il sovrano, e che era trattata con rispetto, non tanto per questa ragione, ma perché si diceva che fosse l'amante del Maestro della Corporazione dei Ladri, cui i mercanti di seta pagavano tributi. Ma proprio quel giorno si era sparsa la voce che il vecchio Maestro era morto, e che uno nuovo ne aveva preso il posto. I mercanti di seta si chiedevano se Ivlis era caduta in disgrazia e si era chiusa in casa per la paura.

Una vecchietta arrivò zoppicando, tastando con il bastone nodoso le crepe tra i ciottoli lisci. Poiché era avvolta in un mantello nero con il cappuccio sulla testa, e sembrava far parte della nebbia scura, uno dei mercanti per poco non la urtò, nell'ombra. L'aiutò ad aggirare una pozzanghera e le rivolse un sorriso di commiserazione, quando quella si lagnò con voce tremula delle condizioni della strada e dei numerosi pericoli cui era esposta una donna. Poi si allontanò borbottando tra sé, in modo tipicamente senile: «Suvvia, è solo un po' più avanti, solo un po' più avanti. Ma attenzione. Le vecchie ossa sono fragili, fragili.»

Un prepotente apprendista tintore arrivò a passo deciso, la urtò rudemente, e proseguì senza neppure voltarsi a vedere se la vecchia era caduta. Ma non aveva fatto due passi, prima che un calcio ben assestato gli centrasse la base della spina dorsale. Si girò, goffamente, e vide solo la figura curva che si allontanava, con il bastone che batteva incerto. Spalancando gli occhi e la bocca, tornò indietro di alcuni passi, si grattò la testa con uno sbalordimento non esente da uno stupore superstizioso. Più tardi, quella sera, consegnò metà del salario alla sua vecchia madre.

La donna si fermò davanti alla casa di Ivlis, alzò parecchie volte lo sguardo verso le finestre illuminate, come se fosse in dubbio e non vedesse bene; poi salì laboriosamente fino alla porta e vi batté contro il bastone. Dopo una pausa batté di nuovo e gridò con voce concitata e stridula: «Fatemi entrare. Fatemi entrare. Porto un annuncio degli dèi all'abitatrice di questa casa. Ehi, voi là dentro, apritemi!»

Finalmente si schiuse uno spioncino, e una voce profonda e burbera disse: «Vattene per la tua strada, vecchia strega. Stanotte qui non entra nessuno.»

Ma la vecchia parve non aver udito e ripeté, ostinatamente: «Fammi entrare, ti dico. Io leggo il futuro. Fammi entrare. Oggi a mezzogiorno un pipistrello è giunto svolazzando da me e mi ha parlato portentosamente di eventi che riguardano l'abitatrice di questa casa. I miei vecchi occhi sanno vedere l'ombra di cose non ancora accadute. Fammi entrare, ti dico.»

Alla finestra sopra la porta si profilò la figura snella di una donna, che poco dopo si allontanò.

Il dialogo tra la vecchia e la guardia proseguì per qualche tempo. Poi una voce sommessa e rauca esclamò dall'alto delle scale: «Fai entrare la fattucchiera. È sola, non vedi? Parlerò con lei.»

La porta si aprì, non di molto, e la figura ammantata di nero entrò barcollando. La porta venne immediatamente richiusa e sbarrata.

Il Gray Mouser si guardò intorno, e vide le tre guardie del corpo ritte nell'atrio semibuio: erano individui grandi e grossi, armati ognuno di due corte spade. Non facevano certamente parte della Corporazione dei Ladri. Sembravano a disagio. Il Mouser non trascurò di ansimare come se avesse l'asma, stringendosi il fianco, e ringraziò con un sogghigno affettato e senile quello che aveva aperto la porta.

La guardia si scostò con una malcelata espressione di disgusto. Il Mouser non era un bello spettacolo, con la faccia spalmata di un miscuglio di grasso e di ceneri grigie, costellata di verruche di stucco, e seminascosta dalle ciocche scomposte di capelli grigi che scendevano dallo scalpo disseccato d'una strega vera (così aveva garantito Laavyan, il venditore di parrucche), calzato sulla sua testa.

Lentamente, il Mouser cominciò a salire i gradini, appoggiandosi al bastone e soffermandosi di tanto in tanto per riprendere fiato. Non gli era facile procedere a passo di lumaca, poiché mezzanotte era ormai vicina. Ma aveva già fallito tre tentativi di entrare in quella casa così ben vigilata, e sapeva che il minimo gesto innaturale poteva tradirlo. Era arrivato a metà scala quando la voce rauca diede un ordine e un'ancella dai capelli neri e dalla tunica di seta nera si affrettò a scendere, con i piedi nudi che quasi non facevano rumore sulla pietra.

«Sei molto buona con una povera vecchia» ansimò il Mouser, accarezzando la mano morbida che gli stringeva il polso. Cominciarono a salire un po' più in fretta. Tutti i pensieri del Mouser erano concentrati sul teschio ingemmato. Gli pareva quasi di vederlo ondeggiare nel buio della scala: un ovoide marrone chiaro. Il teschio era la chiave della Casa dei Ladri e della salvezza di Fafhrd. Non che Slevyas fosse veramente disposto a lasciarlo libero, anche se avesse ricevuto il teschio. Ma, quando l'avesse avuto, il Mouser sapeva di essere in condizioni di trattare. Se non se lo fosse procurato, sarebbe stato costretto ad assalire il covo di Slevyas, con tutti i ladri preavvertiti e pronti a riceverlo. La notte prima la fortuna e le circostanze erano state dalla sua parte. Ma non sarebbe più accaduto. Mentre questi

pensieri gli attraversavano la mente, il Mouser borbottava e ansimava vagamente, lagnandosi dell'altezza della scala e delle sue vecchie giunture irrigidite.

La cameriera lo introdusse in una stanza dal pavimento coperto di tappeti e dalle pareti rivestite di tappezzerie di seta. Dal soffitto pendeva, sorretta da pesanti catene bronzee, una lampada di rame a coppa larga, incisa e spenta. Una luce dolce e un gradevole profumo aromatico giungevano dalle candele verdechiaro situate su tavolini che reggevano anche boccette di profumo, tondi barattoli d'unguento ed altri oggetti.

Ritta al centro della stanza stava la giovane donna dai capelli rossi che egli aveva visto portar via il teschio dalla camera di Krovas. La sua veste era di seta bianca: i capelli splendenti, più rossi dell'alburno, erano raccolti alla sommità del capo da spilloni con la capocchia d'oro. Il Mouser ebbe tempo di studiarle il viso, notando la durezza degli occhi verdegialli e della mascella, che contrastava con le labbra morbide e carnose e la pelle color panna. Riconobbe l'ansia nella tensione della figura.

«Tu leggi il futuro, vecchia?» La domanda era soprattutto un ordine.

«Lo leggo nella mano e nei capelli» rispose il Mouser, dando una nota bizzarra al suo falsetto tremulo. «Nel palmo e nel cuore e negli occhi.» Avanzò di un passo, vacillando, verso la giovane donna. «Sì, e le piccole creature mi parlano e mi raccontano i segreti.» All'improvviso, estrasse dalle pieghe del mantello un micino nero e quasi lo spinse in faccia alla donna. Lei arretrò con un'esclamazione di sorpresa, ma il Mouser si rese conto che quel gesto aveva confermato agli occhi della sua ospite che lui era una vera strega.

Ivlis congedò l'ancella e il Mouser si affrettò ad approfittare del vantaggio iniziale, prima che il timore reverenziale della giovane donna svanisse. Parlò della sorte e del destino, degli auguri e dei portenti, di danaro e d'amore e di viaggi sull'acqua. Puntò sulle superstizioni che sapeva essere molto diffuse tra le danzatrici di Lankhmar. La impressionò parlando di "un uomo bruno dalla barba nera, morto recentemente o sulla soglia della morte", senza nominare Krovas per timore che una precisione eccessiva destasse i sospetti di Ivlis. Intessé fatti, intuizioni e frottole generiche e impressionanti in una ragnatela intricata.

Il fascino morboso della visione del futuro proibito si impadronì di Ivlis che si protese, respirando rapidamente, torcendosi le dita sottili e mordicchiandosi il labbro inferiore. Le sue domande concitate riguardavano soprattutto "un uomo crudele, grande e grosso, dalla faccia gelida", in cui il

Mouser riconobbe Slevyas; Ivlis voleva sapere se lei doveva lasciare Lankhmar o no.

Il Mouser continuò a sfornare un torrente incessante di parole, soffermandosi solo di tanto in tanto a tossire, ansimare o sghignazzare per aggiungere qualche tocco realistico. Qualche volta credeva quasi di essere veramente una strega, e che quanto diceva erano tenebrose, empie verità.

Ma il pensiero di Fafhrd e del teschio era in primo piano nella sua mente: e sapeva che mezzanotte era ormai vicina. Venne a scoprire molte cose sul conto di Ivlis: tra l'altro, che odiava Slevyas più ancora di quanto lo temesse. Ma l'informazione che più gli interessava non riuscì a carpirla.

Poi il Mouser scorse qualcosa che lo indusse a raddoppiare i suoi sforzi. Dietro Ivlis, un varco nella tappezzeria di seta mostrava il muro; ed egli notò che una delle grosse pietre del rivestimento sembrava fuori posto. Di colpo, si avvide che era della stessa grandezza, dimensione e qualità della pietra nella stanza di Krovas. Quella, dunque, pensò con ottimismo, doveva essere l'altra estremità del passaggio segreto da cui era fuggita Ivlis. Decise che sarebbe entrato da lì nella Casa dei Ladri, con il teschio o senza.

Temendo di sprecare altro tempo, il Mouser fece ricorso al suo trucco. S'interruppe bruscamente, pizzicò la coda del gattino per farlo miagolare, poi fiutò l'aria parecchie volte, fece una faccia orribile ed esclamò: «Ossa! Sento l'odore delle ossa di un morto!»

Ivlis trattenne il respiro e lanciò un'occhiata fulminea alla grande lampada appesa al soffitto: la lampada spenta. Il Mouser intuì il significato di quello sguardo.

Ma, sia che la soddisfazione lo tradisse, sia che Ivlis si rendesse conto di essersi lasciata trarre in inganno, lei lo fissò attenta. L'eccitazione superstiziosa svanì dal suo volto, la durezza ricomparve negli occhi.

«Tu sei un uomo!» sibilò all'improvviso. E poi, con furia: «Ti ha mandato Slevyas!»

Si strappò uno dei lunghissimi spilloni dalla chioma e si avventò su di lui, cercando di colpirlo agli occhi, mentre il Mouser schivava. Le afferrò il polso con la mano sinistra, e con la destra le tappò la bocca. La lotta fu breve e quasi completamente silenziosa, grazie ai folti tappeti su cui rotolarono. Quando Ivlis fu debitamente legata e imbavagliata con strisce di seta strappate alla tappezzeria, il Mouser per prima cosa chiuse la porta che dava sulla scala, poi aprì la lastra di pietra, trovando lo stretto passaggio segreto che si aspettava. Ivlis gli lanciava occhiate furiose di vituperio

e si dibatteva invano. Ma egli sapeva che non era il momento più adatto per le spiegazioni. Sollevandosi la veste, spiccò un agile balzo e si afferrò all'orlo superiore della lampada. Le catene ressero il peso, ed egli si issò fino a che i suoi occhi poterono vedere oltre l'orlo. Dentro c'era il teschio marrone opaco, scintillante di gemme e le ossa ingioiellate.

La ciotola superiore dell'orologio ad acqua era quasi vuota. Fafhrd guardava intontito le gocce scintillanti che si formavano e cadevano nella conca inferiore. Era sul pavimento, con la schiena contro il muro. Aveva le gambe legate dalle ginocchia alle caviglie, le braccia legate dietro il dorso con una quantità altrettanto superflua di corda, e si sentiva tutto intorpidito. Ai suoi fianchi stavano accovacciati due ladri armati.

Quando la ciotola superiore si fosse vuotata, sarebbe stata mezzanotte.

Di tanto in tanto, il suo sguardo si posava sui volti scuri e sfigurati, intorno al tavolo su cui stavano l'orologio e certi bizzarri strumenti di tortura. I volti erano quelli degli aristocratici della Corporazione dei Ladri, uomini dagli occhi furbi e dalle guance scarne, che gareggiavano tra loro per la ricchezza e l'untuosità dell'abbigliamento. Le torce linguegianti gettavano riflessi sulle stoffe sporche rosse e purpuree, sui tessuti macchiati d'oro e d'argento. Ma dietro le loro espressioni impenetrabili, Fafhrd percepiva una grande incertezza. Solo Slevyas, seduto sulla sedia che era stata di Krovas, sembrava veramente calmo, padrone di sé. La sua voce era quasi distratta, quando interrogò un ladro che gli si inginocchiò servilmente davanti.

«Sei davvero vigliacco come vorresti farci credere?» chiese. «Vorresti farci credere che avevi paura di una cantina vuota?»

«Maestro, non sono un vigliacco» fece il ladro, implorante. «Ho seguito le orme del Nordico nella polvere, lungo lo stretto corridoio, e fin quasi alla fine dall'antica scala, dimenticata fino ad oggi. Ma nessun uomo al mondo potrebbe ascoltare senza terrore quelle strane voci acute, quel tintinnio d'ossa. L'aria secca mi soffocava, un soffio di vento mi ha spento la torcia. C'erano cose che ridevano di me. Maestro, sarei pronto a rubare una gemma dalle spire di un cobra sveglio, se tu me lo comandassi. Ma non ho osato spingermi in quel luogo di tenebra.»

Fafhrd vide le labbra di Slevyas stringersi, e attese che pronunciasse una condanna contro l'infelice ladro, ma subito si levarono i commenti dei notabili seduti al tavolo.

«Può darsi che vi sia un fondo di verità in ciò che dice» fece uno. «Do-

potutto, chissà cosa può esserci nelle cantine scoperte dal Nordico.»

«Fino a ieri notte, non sapevamo neppure che esistessero» fece eco un altro. «Nella polvere indisturbata dei secoli possono stare in agguato strane cose.»

«Ieri notte» aggiunse un terzo, «ci siamo fatti beffe del racconto di Fissif. Eppure sulla gola di Krovas abbiamo trovato i segni di artigli o di ossa nude.»

Fu come se dalla sottostante cantina fosse salito un miasma di paura. Le voci erano solenni. I ladri di minor conto, che stavano in piedi accanto alle pareti e portavano torce ed armi, erano evidentemente in preda a un timore superstizioso. Slevyas esitò di nuovo benché, a differenza degli altri, sembrasse più perplesso che spaventato. Nel silenzio, i tonfi monotoni delle gocce cadenti risuonavano fortissimi. Fafhrd decise di pescare in quelle acque torbide.

«Vi dirò io stesso ciò che ho trovato nei sotterranei» dichiarò con voce profonda. «Ma prima ditemi dove voi ladri seppellite i vostri morti.»

Gli sguardi si volsero su di lui, attenti. Era la prima volta che egli aveva parlato, da quando aveva ripreso i sensi. Nessuno rispose alla sua domanda: ma lo lasciarono parlare. Persino Slevyas, sebbene aggrottasse la fronte alle sue parole e accarezzasse uno strumento di tortura, non obiettò. E le parole di Fafhrd erano degne d'ascolto. Avevano un tono cavernoso che ricordava il nord e le Solitudini Fredde, un'eco drammatica come quella della voce d'uno scaldo. Descrisse i particolari della sua discesa nelle buie regioni sottostanti. Anzi aggiunse nuovi dettagli per accrescere l'effetto, e fece in modo che la sua avventura apparisse come un'epica spaventosa. I ladri di minor conto, che non erano abituati a quel genere di discorsi, lo guardavano a bocca aperta. Fafhrd tirò per le lunghe il racconto per quanto gli fu possibile, cercando di guadagnare tempo.

Durante le pause del suo racconto, non si udiva più lo sgocciolio dell'orologio ad acqua. Poi l'orecchio di Fafhrd percepì un lieve suono scricchiolante, come di pietra contro pietra. I suoi ascoltatori parvero non notarlo, ma Fafhrd riconobbe che era l'aprirsi della lastra di pietra nell'alcova, ancora nascosta dai drappi di velluto nero.

Ormai aveva raggiunto il momento culminante delle sue rivelazioni.

«Là, in quei sotterranei dimenticati» disse la sua voce, facendosi ancora più profonda, «stanno le ossa viventi degli antichi Ladri di Lankhmar. Da molto tempo giacciono lì, odiandovi perché li avete dimenticati. Il teschio ingemmato era quello del loro fratello Ohmphal. Krovas non vi ha detto

che i piani per rubare il cranio gli erano stati tramandati dal buio passato? Era stabilito che Ohmphal venisse restituito ai suoi fratelli. Invece, Krovas ha profanato il teschio, strappandone le gemme. A causa di tale indegnità, le mani ossute hanno trovato la forza soprannaturale di ucciderlo. Non so dove sia ora il teschio. Ma se non è già stato reso loro, quelli che dimorano laggiù verranno a prenderlo ora, questa notte. E non avranno pietà.»

Poi Fafhrd si sentì mozzare le parole in gola. Il suo argomento conclusivo, che riguardava la sua liberazione, rimase inespresso. Perché, librato nell'aria immediatamente davanti ai drappi neri dell'alcova, c'era il teschio di Ohmphal, con gli occhi gemmati che scintillavano d'una luce non soltanto riflessa. Gli sguardi dei ladri seguirono quello di Fafhrd, e l'aria si riempì di ansiti di paura, una paura così intensa che per il momento bloccò il panico. Una paura simile a quella che provavano i ladri per il loro Maestro vivente, ma mille volte ingigantita.

E poi un'alta voce ululante parlò dal teschio. «Non muovetevi, o avidi ladri di oggi! Tremate e tacete. È il vostro antico Maestro che vi parla. Guardatemi! Io sono Ohmphal!»

L'effetto di quella voce fu stranissimo. Quasi tutti i ladri indietreggiarono, digrignando i denti e serrando i pugni per dominare i tremiti. Ma un sudore di sollievo ruscellò sul volto di Fafhrd, perché egli aveva riconosciuto il Mouser. E sulla faccia del grasso Fissif, la perplessità si mescolava allo spavento.

«Per prima cosa» continuò la voce del teschio, «strangolerò il Nordico per darvi un esempio. Tagliategli le corde e portatelo a me. Affrettatevi, altrimenti io e i miei fratelli vi uccideremo tutti.»

Con mani tremanti, i ladri che stavano alla destra e alla sinistra di Fafhrd recisero i suoi legami. Egli tese i muscoli poderosi, cercando di liberarsi dall'intorpidimento che lo paralizzava. Lo misero in piedi e lo sospinsero, barcollante, verso il teschio.

All'improvviso, i drappi neri furono scossi da un movimento violento. Si udì un urlo di rabbia stridulo, quasi animalesco. Il teschio di Ohmphal scivolò lungo il velluto nero e rotolò nella stanza, mentre i ladri schizzavano lontani strillando per il terrore, come se quello si accingesse ad azzannare loro le caviglie con denti avvelenati. Dal foro alla base cadde una candela che sfavillò e si spense. I drappi si scostarono e due figure avvinghiate nella lotta piombarono barcollando nella stanza. Per un momento persino Fafhrd temette di essere sul punto di impazzire allo spettacolo inaspettato di una zuffa tra una vecchia nerovestita, con le gonne rimboccate sopra le

robuste ginocchia, ed una giovane donna dai capelli rossi, armata di pugnale. Poi il cappuccio e la parrucca della vecchia vennero strappati via, ed egli riconobbe, sotto lo strato di grasso e di cenere, la faccia del Mouser. Fissif spiccò un balzo e passò davanti a Fafhrd, sguainando il pugnale. Il Nordico, scuotendosi, lo afferrò per la spalla, lo scaraventò contro la parete, poi strappò una spada dalle dita di un ladro impietrito e avanzò a sua volta, con i muscoli ancora informicoliti.

Intanto Ivlis, accorgendosi della presenza di tutti quei ladri, rinunciò di colpo ai suoi tentativi di infilzare il Mouser. Fafhrd e il Mouser si girarono verso l'alcova, dove si apriva la via di scampo, e vennero quasi travolti dalla carica improvvisa delle tre guardie del corpo di Ivlis, sopraggiunte per salvare la padrona. I tre aggredirono immediatamente Fafhrd ed il Mouser, poiché erano più vicini, ricacciandoli attraverso la stanza e sferrando colpi anche ai ladri con le corte, pesanti spade.

Quell'incidente sbalordì ancora di più i ladri, ma diede loro il tempo di riprendersi un po' dalla paura superstiziosa. Slevyas, che aveva afferrato gli elementi essenziali della situazione, guidò un gruppo di subordinati a bloccare l'alcova, spingendoli all'azione con secche piattonate della sua spada. Poi venne il caos, il pandemonio. Le spade cozzavano ed emettevano suoni stridenti. I pugnali balenavano. Molti uomini venivano travolti da cariche dissennate, ispirate dal panico. Molte teste sbatterono, e il sangue scorse. Le torce vennero avventate e scagliate come clave, caddero sul pavimento e ustionarono i caduti facendoli urlare. Nella confusione, i ladri si battevano contro i ladri, i notabili che prima sedevano al tavolo fecero blocco per difendersi. Slevyas radunò un gruppetto di seguaci e assalì Fafhrd. Il Mouser fece lo sgambetto a Slevyas, ma questi si girò di scatto sulle ginocchia e lacerò il mantello nero con la lunga spada, mancando di poco l'ometto. Fafhrd faceva roteare intorno a sé una sedia, mandando ruzzoloni coloro che cercavano di opporglisi: poi rovesciò il tavolo, e l'orologio ad acqua cadde e andò in schegge.

Gradualmente, Slevyas riacquistò il controllo dei ladri. Sapeva che erano svantaggiati dalla confusione, perciò la sua prima mossa fu di richiamarli, radunandoli in due gruppi, uno nell'alcova da cui erano stati strappati i drappi, l'altro intorno alla porta. Fafhrd e il Mouser si acquattarono dietro il tavolo rovesciato nell'angolo opposto della stanza, usando il robusto piano come barricata. Il Mouser rimase un po' sorpreso nel vedere Ivlis rannicchiarsi accanto a lui.

«Ho visto che hai cercato di uccidere Slevyas» bisbigliò lei, cupamente.

«E in ogni caso, dobbiamo unire le nostre forze.»

Insieme a Ivlis c'era una delle guardie del corpo. Le altre due erano morte o prive di sensi, in mezzo ai dodici ladri ammucchiati sul pavimento, tra le torce cadute che gettavano sulla scena una luce fioca, strana e guizzante. I ladri feriti gemevano, e si trascinavano o venivano trascinati dai compagni nel corridoio. Slevyas urlava di portare delle reti ed altre torce.

«Dovremo tentare una sortita» bisbigliò Fafhrd tra i denti stretti, mentre annodava una benda intorno a una ferita al braccio. Poi all'improvviso alzò la testa e fiutò l'aria. Inspiegabilmente, in quella confusione, tra il sentore dolciastro del sangue, gli era giunto un odore che gli fece accapponare la pelle, un odore nel contempo alieno e noto: debole, caldo, arido e polveroso. Per un attimo i ladri tacquero, e Fafhrd credette di udire il suono d'una marcia lontana, il ticchettio di piedi ossuti.

Poi un ladro urlò: «Maestro! Maestro, il teschio, il teschio! Si muove! Stringe i denti!»

Vi fu un rumore confuso di uomini che arretravano, poi l'imprecazione di Slevyas. Il Mouser, sbirciando oltre il piano del tavolo, vide il Maestro spedire a calci il cranio ingemmato verso il centro della stanza.

«Sciocchi» gridò ai suoi seguaci tremanti, «credete ancora a queste menzogne, a queste fole da vecchie comari? Credete che le ossa morte possano camminare? Io, soltanto io sono il vostro Maestro! E che tutti i ladri morti siano dannati in eterno!»

Con quelle parole, sferrò un colpo sibilante con la spada, dall'alto in basso. Il teschio di Ohmphal si frantumò come un guscio d'uovo. Un grido di paura si levò dalle gole dei ladri. La stanza si fece più buia, come se si andasse riempiendo di polvere.

«E ora seguitemi!» urlò Slevyas. «Morte agli intrusi!»

Ma i ladri si ritrassero, ombre più scure nell'ombra. Fafhrd, scorgendo una possibilità e dominando la crescente paura, si avventò contro Slevyas. Il Mouser lo seguì. Fafhrd intendeva uccidere l'avversario al terzo colpo. Prima un fendente contro la spada più lunga di Slevyas per defletterla, poi un rapido colpo al fianco per metterlo fuori guardia, e infine un fendente di rovescio alla testa.

Ma Slevyas era uno schermitore troppo abile. Parò il terzo fendente, e la lama passò sibilando sopra la sua testa, poi sferrò un affondo verso la gola del Nordico. Quel movimento riportò la vita negli agili muscoli di Fafhrd: sì, la lama gli scalfì il collo, ma la sua parata, colpendo la spada di Slevyas vicino all'elsa, intorpidì la mano del Maestro dei ladri. Fafhrd capì di aver-

lo ormai in pugno e lo costrinse ad arretrare, con veemenza spietata. Non si accorse che la stanza si andava oscurando. Non si chiese perché le disperate invocazioni d'aiuto di Slevyas non trovavano risposta, perché i ladri si affollavano verso l'alcova, perché i feriti tornavano strisciando dal corridoio in quella stanza. Fafhrd ricacciò Slevyas verso la porta, in modo che l'uomo era profilato nel vano. Finalmente, quando quello arrivò alla soglia, lo disarmò con un colpo che fece schizzare via roteando la spada del ladro, e gli puntò la sua lama alla gola.

«Arrenditi!» gridò.

Solo allora si accorse che l'orribile odore di polvere era fortissimo nelle sue narici, che nella stanza era sceso un silenzio assoluto, che dal corridoio giungeva un vento caldo e il suono di ossa in marcia sul pavimento di pietra. Vide Slevyas voltare indietro la testa, vide una paura mortale invadergli il viso. Poi venne un'oscurità improvvisa, intensa, come uno sbuffo di fumo color inchiostro. Ma prima ebbe il tempo di scorgere braccia scheletriche stringere la gola di Slevyas e, mentre il Mouser lo trascinava indietro, vide affollarsi sulla soglia nere forme di scheletri i cui occhi brillavano verdi e rossi e azzurri. Poi la tenebra assoluta, resa più orrenda dalle urla dei ladri che lottavano per affollarsi nello stretto passaggio dell'alcova. E tra le urla risuonavano voci esili ed acute, simili a quelle dei pipistrelli, fredde come l'eternità. Udì chiaramente un grido.

«Uccisore di Ohmphal, questa è la vendetta dei fratelli di Ohmphal.»

Poi Fafhrd sentì che il Mouser lo trascinava ancora in avanti, verso la porta del corridoio. Quando poté vedere di nuovo, si accorse che stavano fuggendo attraverso la Casa dei Ladri completamente deserta... lui, il Mouser, Ivlis e la superstite guardia del corpo.

L'ancella di Ivlis, che aveva sbarrato l'altra estremità del passaggio, in preda al terrore, nell'udire i rumori che si avvicinavano, si rannicchiò tremante sui tappeti, ascoltando, in preda all'orrore e alla nausea, incapace di fuggire, le grida sommesse e le implorazioni e i fiochi suoni lagnosi che vibravano d'una nota di terribile trionfo. Il micino nero inarcò il dorso, rizzò il pelo, e soffiò e sibilò. Poi tutti i suoni cessarono.

In seguito, si notò che a Lankhmar i ladri erano meno numerosi. E si sparse la voce che la Corporazione dei Ladri compiva strani riti al plenilunio, scendendo in profondi sotterranei e venerando strani, antichi dèi. Si disse persino che i ladri dedicassero a questi loro dèi un terzo di tutto ciò che rubavano.

Ma Fafhrd, che beveva in compagnia del Mouser, di Ivlis e di una ra-

gazza di Tovilyis, in una stanza all'ultimo piano dell'Anguilla d'Argento, si lamentò che il fato era ingiusto.

«Tanta fatica e niente da mostrare, in cambio! Gli dèi ci serbano un eterno rancore.»

Il Mouser sorrise, si frugò nella borsa, e depose sulla tavola tre rubini.

«I polpastrelli di Ohmphal» annunciò laconico.

«Come osi tenerli?» chiese Ivlis. «Non temi le ossa brune a mezzanotte?» Rabbrividì e scrutò il Mouser con una certa ansia.

Egli ricambiò l'occhiata e rispose, sebbene lo spettro della sua Ivrian lo rimproverasse: «Io preferisco le ossa rosee, adeguatamente e morbidamente ricoperte.»

L'APPRODO DESOLATO

«Quindi tu pensi che un uomo possa raggirare la morte e imbrogliare il destino?» chiese l'omino pallido, con la fronte sporgente ombreggiata da un cappuccio nero.

Il Gray Mouser, che teneva in mano il bussolotto, pronto a gettare i dadi, si soffermò a lanciare all'interlocutore uno svelto sguardo di sottecchi.

L'Anguilla d'Argento era animata da un'eccitazione piacevolmente arrochita. Predominavano i militari, e lo sferragliare delle armi si mescolava ai cozzi dei boccali, formando un sottofondo alle risa acute delle donne. Vanagloriose guardie del corpo stavano gomito a gomito con gli insolenti bravacci dei giovani nobili. Gli schiavi che, con grandi sorrisi, portavano fiasche di vino già aperte, passavano agilmente in mezzo a quella confusione. In un angolo, una giovane schiava danzava, e il tintinnio dei campanellini d'argento alle caviglie si perdeva in quel baccano. Oltre le piccole finestre dalle imposte ben chiuse, un secco, sibilante vento del sud riempiva l'aria di polvere che turbinava fra i ciottoli e annebbiava le stelle. Ma lì dentro regnava una gioviale confusione.

Il Gray Mouser era uno dei dodici seduti al tavolo del gioco d'azzardo. Era tutto vestito di grigio - giustacuore, camicia di seta e berretto di pelle di topo - ma i suoi occhi scuri e lampeggianti ed il suo sorriso enigmatico lo facevano apparire più vivo di tutti gli altri, eccettuato il colossale barbaro dai capelli di rame che gli stava accanto, rideva smoderatamente e trangugiava boccali del vino acido di Lankhmar come se fosse birra.

«Dicono che tu sei un abile spadaccino e che hai visto molte volte la morte da vicino» continuò l'omino pallido dalla veste nera, schiudendo ap-

pena le labbra per pronunciare quelle parole.

Ma il Mouser aveva gettato gli strani dadi di Lankhmar, che si erano fermati mostrando i simboli dell'anguilla e del serpente, ed ora stava rastrellando le monete d'oro triangolari. Fu il barbaro a rispondere per lui.

«Sì, il grigio maneggia la spada con sufficiente abilità... quasi come me. Ed è anche un gran baro, ai dadi.»

«Lo sei anche tu, allora, Fafhrd?» chiese l'altro. «E anche tu credi davvero che un uomo possa imbrogliare la morte, anche se è tanto furbo da barare con i dadi?»

Il barbaro mostrò i denti candidi in un sogghigno e sbirciò perplesso l'omino pallido, il cui aspetto ed i cui modi così mesti contrastavano stranamente con gli allegri avventori che affollavano la taverna satura dei fumi di vino.

«Hai azzeccato ancora» disse in tono vanaglorioso. «Io sono Fafhrd il Nordico, pronto a provare la mia astuzia contro qualunque sorte.» Poi diede una gomitata al compagno. «Senti, Mouser, cosa ne pensi di quel topolino nerovestito che è sgusciato fuori da una crepa del pavimento e vuol parlare di morte con te e con me?»

L'uomo in nero non parve raccogliere l'insulto scherzoso. Le sue labbra esangui si muovevano appena, e tuttavia le sue parole non venivano sommerse dal clamore, e penetravano con straordinaria chiarezza negli orecchi di Fafhrd e del Gray Mouser.

«Si dice che voi siate giunti vicini alla morte nella Città Proibita degli Idoli Neri, e nella trappola di pietra di Angarngi, e sull'isola nebbiosa del Mare dei Mostri. Si dice anche che abbiate camminato a fianco del fato nelle Solitudini Fredde e nei Labirinti di Klesh. Ma chi può essere sicuro di tutto ciò, chi può sapere se la morte e il fato erano davvero Vicini? Chi sa se voi siete solo vanagloriosi che si sono vantati una volta di troppo? Ora, ho sentito dire che talvolta la morte chiama un uomo con una voce che egli soltanto può udire. Allora egli deve alzarsi e lasciare gli amici e andare nel luogo che la morte gli comanda di raggiungere, per incontrare il suo fato. La morte vi ha mai chiamati in questo modo?»

Fafhrd avrebbe potuto ridere, ma non rise. Il Mouser aveva sulla punta della lingua una risposta spiritosa, ma sentì invece la propria voce chiedere: «E con quali parole potrebbe mai chiamare la morte?»

«Dipende» disse l'ometto. «Potrebbe guardare due come voi e dire "l'Approdo Desolato". Niente di più. L'Approdo Desolato. E quando l'avesse dettò tre volte, voi dovreste andare.»

Questa volta Fafhrd avrebbe voluto ridere, ma la risata non gli uscì dalla gola. Entrambi non seppero far altro che sostenere lo sguardo dell'omino dalla bianca fronte sporgente, fissare istupiditi quei freddi occhi cavernosi. Intorno a loro, la taverna era squassata da risate scroscianti, per qualche battuta spiritosa. Una guardia ubriaca cantava a squarciagola. I giocatori chiesero spazientiti al Mouser di fare una buona puntata. Una donna ridènte, vestita di rosso e d'oro, passò barcollando accanto all'omino pallido, facendogli quasi cadere il cappuccio nero che gli copriva la testa. Ma quello non si mosse. E Fafhrd e il Gray Mouser continuarono a fissare, affascinati, impotenti, i gelidi occhi neri, che ora parevano loro due abissi gemelli perduti in lontananze malefiche. Qualcosa di più profondo della paura li stringeva in una fredda paralisi. La taverna parve sbiadire e ammutolire, come se la vedessero attraverso molte lastre di vetro. Vedevano solo quegli occhi e ciò che stava oltre quegli occhi: qualcosa di desolato, di spaventoso e mortale.

«L'Approdo Desolato» ripeté l'uomo.

Allora gli avventori della taverna videro Fafhrd e il Gray Mouser alzarsi e, senza cenni né parole di commiato, avviarsi insieme verso la bassa porta di quercia. Una guardia imprecò, quando l'enorme Nordico lo spinse ciecamente da parte. Alcuni gridarono domande e commenti beffardi - poiché il Mouser stava vincendo - ma subito ammutolirono, poiché tutti notarono qualcosa di strano e d'alieno nel contegno dei due. Nessuno badò all'omino pallido nerovestito. Videro aprirsi la porta. Udirono il gemito secco del vento, e uno sventolio atono, che probabilmente veniva dal tendone sopra la porta. Videro un vortice di polvere levarsi dalla soglia. Poi la porta si chiuse e Fafhrd e il Mouser sparirono.

Nessuno li vide avviarsi verso i grandi moli di pietra che costeggiano la riva orientale del fiume Hlal da una estremità all'altra di Lankhmar. Nessuno vide il bragozzo dalla vela rossa di Fafhrd salpare e affidarsi alla corrente che scende verso il tempestoso Mare Interno. La notte era buia e la polvere costringeva gli uomini a rimanere al chiuso. Ma il giorno dopo i due non c'erano più, e con loro era scomparso il battello, e il suo equipaggio di quattro Mingol, prigionieri e schiavi che avevano giurato di servire per la vita, e che Fafhrd e il Mouser avevano portato dalla fallita incursione contro la Città Proibita degli Idoli Neri.

Due settimane più tardi arrivò a Lankhmar una notizia da Finisterra, la piccola città portuale all'estremo occidente, in riva al Mare Esterno dove nessuna nave osa avventurarsi; la storia di un bragozzo che si era fermato

nel porto per caricare una quantità eccezionale di viveri e d'acqua... eccezionale perché a bordo erano soltanto in sei: un barbaro del nord, dalla pelle bianca e dall'aria cupa; un ometto in grigio che non sorrideva mai; e quattro robusti, stolidi Mingol dai capelli neri. Poi il bragozzo aveva fatto vela verso il tramonto. Gli abitanti di Finisterra avevano seguito con lo sguardo la vela rossa fino a notte, scuotendo il capo nel vederlo avanzare audacemente. Quando questa storia venne riferita a Lankhmar, vi furono altri che scossero il capo, ed alcuni che parlarono in modo significativo del bizzarro comportamento dei due compagni la notte della partenza. E via via che passavano le settimane, e poi i mesi, succedendosi lentamente l'uno all'altro, furono numerosi coloro che parlavano di Fafhrd e del Gray Mouser come se fossero morti.

Poi comparve il Mingol Ourph e raccontò la sua storia curiosa agli scaricatori di Lankhmar. Vi furono alcune divergenze d'opinione circa la veridicità della storia, perché sebbene Ourph parlasse discretamente la molle lingua di Lankhmar, era un forestiero e nessuno era in grado di dimostrare che egli fosse o no uno dei quattro Mingol partiti con il bragozzo. Inoltre, il suo racconto non rispondeva a parecchie domande inquietanti, ed era questa una delle ragioni per cui molti lo consideravano menzognero.

«Erano impazziti» disse Ourph, «o almeno vittime d'una maledizione, quei due uomini, il grosso e il piccoletto. L'avevo sospettato già quando ci risparmiarono la vita sotto le mura della Città Proibita. Ne ho avuto la certezza quando hanno navigato verso occidente, sempre verso occidente, senza mai terzarolare, senza mai cambiare rotta, tenendo sempre sulla destra la stella della banchisa di ghiaccio. Parlavano poco, dormivano poco, e non ridevano mai. Oh, erano stregati! In quanto a noi quattro, io Teevs, Larlt e Ouwenyis, ci ignoravano, ma non ci maltrattavano. Noi avevamo i nostri amuleti, per tenere lontane le magie malefiche. Eravamo schiavi e avevamo giurato di essere loro fedeli fino alla morte. Eravamo uomini della Città Proibita. Non ci siamo ammutinati.

«Abbiamo navigato per molti giorni. Il mare era in bonaccia e deserto, intorno a noi, e piccolo, molto piccolo: sembrava che si incurvasse scomparendo alla vista a nord e a sud e al temuto occidente, come se avesse termine a un'ora di navigazione dal punto in cui ci trovavamo. E poi incominciò ad apparire così anche a oriente. Ma la mano del grosso Nordico stava sul remo timoniere come una maledizione, e la mano del piccolo grigio era altrettanto salda. Noi quattro ce ne stavamo quasi sempre seduti a prua, perché non c'era molto da fare per badare alle vele, e giocavamo ai

dadi i nostri destini, di notte e di giorno, e ci giocavamo gli amuleti e gli indumenti... ci saremmo giocati anche la pelle e le ossa, se non fossimo stati schiavi.

«Per non perdere il conto dei giorni che passavano, mi sono legato una cordicella al pollice destro e l'ho spostata ogni giorno di un dito, fino a quando è passata dal mignolo destro al mignolo sinistro, e poi è arrivata al pollice sinistro. Allora l'ho messa al pollice destro di Teevs. Quando gli è arrivata al pollice sinistro, lui l'ha passata a Larlt. In questo modo contavamo i giorni. E ogni giorno il cielo diventava sempre più deserto e il mare sempre più piccolo, fino a quando è parso che il termine dell'oceano fosse a un solo tiro di freccia dalla prua e dalla poppa e dai fianchi. Teevs diceva che ci trovavamo su una distesa d'acqua incantata, che veniva attirata, attraverso l'aria, verso la stella rossa che è l'Inferno. Sicuramente Teevs aveva ragione. Non può esistere tant'acqua a occidente. Io ho attraversato il Mare Interno e il Mare dei Mostri... e posso affermarlo.

«Poi, quando la cordicella era intorno all'anulare sinistro di Larlt, da sudovest ci è piombato addosso un grande uragano. Per tre giorni il vento ha soffiato sempre più forte, sollevando l'acqua in grandi onde ribollenti, montagne e avvallamenti pieni di spuma. Nessun altro uomo ha mai visto onde come quelle, né dovrebbe vederne: non sono fatte per noi e per i nostri oceani. Poi ho avuto un'altra prova che i nostri padroni erano dominati da una maledizione. Non si erano accorti dell'uragano: hanno lasciato che facesse ciò che voleva con le nostre vele. Non si sono accorti quando Teevs è stato trascinato fuoribordo da un'ondata, quando siamo stati semiallagati, pieni di spuma fino agli scalmi, e i secchi con cui vuotavamo l'acqua schiumavano come boccali di birra. Stavano a poppa, e stringevano il remo timoniere, e sembrava conversassero con esseri che soltanto gli uomini stregati possono udire. Ola! Erano maledetti! Qualche demone maligno conservava le loro vite per chissà quale ragione. Come avremmo potuto, altrimenti, uscire dall'uragano?

«Perché, quando la cordicella è passata sul pollice sinistro di Larlt, le onde gigantesche e la schiuma salmastra hanno lasciato il posto a un mare nero, che il vento sibilante increspava senza imbiancarlo. Quando è venuta l'alba e noi l'abbiamo visto per la prima volta, Ouwenyis ha gridato che stavamo navigando per magia su un mare di sabbia nera; e Larlt ha giurato che durante l'uragano eravamo caduti nell'oceano d'olio solforoso che secondo taluni si stende sotto la terra... perché Larlt ha visto i neri laghi gorgoglianti dell'Estremo Oriente; e allora ho ricordato quello che aveva detto

Teevs, e mi sono chiesto se il nostro tratto d'acqua non era stato trasportato attraverso l'aria e precipitato in un mare del tutto diverso, su di un mondo pure diverso. Ma il piccoletto grigio ci ha sentiti parlare e ha calato un secchio fuoribordo e ci ha innaffiati, così abbiamo capito che lo scafo era ancora in acqua, e che l'acqua era salata... dovunque fosse.

«E poi ci ha ordinato di rattoppare le vele e di rimettere a posto il bragozzo. A mezzogiorno, volavamo verso occidente a una velocità anche maggiore di quella raggiunta durante la tempesta, ma le onde lunghe erano così veloci, mentre si muovevano con noi, che riuscivamo a superarne soltanto cinque o sei in una giornata. Per gli Idoli Neri, quant'erano lunghe!

«E così la cordicella è passata sulle dita di Ouwenyis. Ma le nubi erano scure e plumbee, sopra di noi, come era plumbeo il mare misterioso, e noi non sapevamo se la luce che ne filtrava era quella del sole o di qualche luna stregata, e quando intravvedevamo le stelle ci sembravano sconosciute. Ma sempre la mano bianca del Nordico stringeva pesantemente il remo timoniere, e lui e il grigio guardavano sempre davanti a sé. Ma il terzo giorno del nostro volo su quella distesa nera, il Nordico ha rotto il silenzio. Un sorriso terribile e tetro gli ha contratto le labbra, e io l'ho sentito borbottare "l'Approdo Desolato". Niente altro. Il grigio ha annuito, come se in quelle parole vi fosse una magia portentosa. Per quattro volte le ho sentite pronunciare dalle labbra del Nordico, perciò mi si sono impresse nella memoria.

«I giorni diventavano più bui e più freddi, e le nuvole scendevano sempre più basse, minacciosamente, come il tetto di una grande caverna. E quando la cordicella è passata sull'indice di Ouwenyis, abbiamo visto un'immobile distesa plumbea davanti a noi, che somigliava alle onde lunghe, ma era più alta: e allora abbiamo capito di essere giunti all'Approdo Desolato.

«La riva è diventata più alta, sempre più alta, fino a quando abbiamo potuto distinguere le torreggianti alture di basalto, arrotondate come le onde del mare, qua e là costellate di macigni grigi, in certi punti chiazzate di biancastro, come dallo sterco di uccelli giganteschi... eppure non vedevamo uccelli, né grandi né piccoli. Sopra le scogliere c'erano nubi scure, e sotto una fascia di sabbia chiara, nient'altro. Allora il Nordico ha piegato il remo timoniere e ci ha spinti verso la riva, come se volesse mandarci a sfracellare tra le rocce; ma all'ultimo momento ci ha fatti passare a poca distanza da uno scoglio arrotondato che sporgeva di poco dalla cresta dell'onda lunga e ha trovato un posto per fermarci. Abbiamo calato l'anco-

ra e ci siamo sentiti al sicuro.

«Allora il Nordico e il grigio, muovendosi come in sogno, si sono armati, ognuno con un usbergo di maglia di ferro e un elmo rotondo, senza cimiero... e gli elmi e gli usberghi erano imbiancati dal sale della spuma e degli spruzzi dell'uragano. Si sono legati le spade ai fianchi, si sono avvolti in grandi mantelli, hanno preso un po' di viveri e un po' d'acqua, e ci hanno detto di calare la piccola scialuppa. E io li ho portati a riva: quelli sono scesi sulla spiaggia e si sono incamminati verso le alture. Allora, sebbene fossi molto impaurito, ho gridato loro: "Dove andate? Dobbiamo seguirvi? Cosa dobbiamo fare?" Per parecchi istanti non ho ottenuto risposta. Poi, senza girare la testa, il grigio ha replicato, con un mormorio basso e rauco. Ha detto: "Non seguiteci. Noi siamo morti. Tornate indietro, se potete."

«Io mi sono sentito rabbrividire, ho chinato la testa a quelle parole, e sono tornato alla nave. Io e Ouwenyis e Larlt li abbiamo visti salire sulle alture tondeggianti. Le due figure sono diventate sempre più piccole, fino a quando il Nordico è apparso non più grande di un piccolo, esile scarafaggio e il suo compagno grigio era quasi invisibile, tranne quando attraversavano un tratto biancastro. Poi dalle alture ha cominciato a soffiare un vento che ha allontanato l'onda lunga dalla riva, e noi abbiamo capito che potevamo partire. Ma siamo rimasti... non eravamo schiavi fedeli? E io non sono un Mingol?

«All'imbrunire, il vento è diventato più forte, e il nostro desiderio di ripartire, anche a costo di annegare nel mare sconosciuto, è divenuto più grande. Non ci piacevano le alture stranamente arrotondate dell'Approdo Desolato; non ci tranquillizzava il fatto che non si vedessero gabbiani né falchi né altri uccelli nell'aria plumbea, né alghe sulla spiaggia. E tutti e tre abbiamo cominciato a intravvedere qualcosa che scintillava in cima alle alture. Tuttavia, solo alla terza ora della notte abbiamo salpato l'ancora e ci siamo lasciati alle spalle l'Approdo Desolato.

«C'è stato un altro grande uragano, dopo parecchi giorni, e forse è stato quello a trascinarci nei mari che conosciamo. Ouwenyis è stato spazzato in mare da un'ondata e Larlt è impazzito per la sete, e verso la fine io stesso non sapevo più cosa succedeva. Io solo sono stato gettato sulla costa meridionale nei pressi di Quarmall, e dopo molte difficoltà, sono arrivato qui a Lankhmar. Ma i miei sogni sono popolati da quegli scogli neri e dalle visioni delle ossa sbiancate dei miei padroni, dei loro teschi ghignanti che fissano con le occhiaie vuote qualcosa di strano e di mortale.»

Ignaro della stanchezza che gli irrigidiva i muscoli, il Gray Mouser si trascinò oltre l'ultimo macigno, trovando appigli poco profondi per le mani e i piedi alla congiunzione del granito e del basalto nero, e finalmente si alzò sulla cima delle alture tondeggianti che cingevano l'Approdo Desolato. Sapeva che Fafhrd gli stava a fianco: una vaga figura massiccia, dall'usbergo e dall'elmo imbiancati di sale. Ma egli vedeva Fafhrd nebulosamente, come attraverso molte lastre di vetro. Le sole cose che vedeva chiaramente - e che gli sembrava di guardare da un'eternità - erano due occhi cavernosi, neri, abissali, e al di là di essi qualcosa di desolato e di mortale, che un tempo stava oltre il Mare Esterno, ma che ormai era vicino. Era sempre stato così, dal momento in cui si era alzato dal tavolo da gioco nella taverna di Lankhmar. Ricordava vagamente gli occhi sbalorditi degli avventori dell'Anguilla d'Argento, la schiuma, la furia dell'uragano, la curva dell'onda lunga e nera, l'espressione di terrore sul volto del Mingol Ourph: e anche questi ricordi arrivavano a lui come attraverso molte lastre di vetro. Si rendeva conto vagamente che lui ed il suo compagno erano vittime d'una maledizione, e che ora erano giunti alla sorgente di quell'incantesimo.

Il paesaggio piatto che si stendeva davanti a loro non presentava alcun segno di vita. Il basalto digradava, formando una vasta conca di sabbia nera... particelle minutissime di minerale di ferro. Nella sabbia stavano semisepolte più di due dozzine di quelli che al Gray Mouser sembravano macigni ovali di varie grandezze, neri come l'inchiostro. Ma erano troppo regolari, troppo perfettamente arrotondati per essere macigni, e lentamente nacque nella coscienza del Mouser l'idea che non fossero rocce, ma mostruose uova nere, alcune piccole, altre così grandi che un uomo non avrebbe potuto cingerle con le braccia: ed una era grande come una tenda.

Sparpagliate sulla sabbia c'erano ossa, grandi e piccole. Il Mouser riconobbe il cranio zannuto di un cinghiale, e due più piccoli di lupi. C'era lo scheletro di un grande felino da preda. Accanto giacevano le ossa di un cavallo, e più oltre la gabbia toracica di un uomo o di un grosso scimmione. Le ossa erano sparse tutto intorno alle enormi uova nere... un circolo che scintillava bianco.

Da chissà dove risuonò una voce atona, esile ma chiara, che con tono autoritario disse: «Per i guerrieri, un fato da guerrieri.»

Il Mouser riconobbe la voce, perché aveva continuato ad echeggiargli nelle orecchie per settimane, da quando era uscita per la prima volta dalle labbra di un omino pallido dalla fronte sporgente, ammantellato di nero,

che gli si era seduto accanto in una taverna di Lankhmar. E una voce ancora più fioca, dentro di lui, disse: *Quello cerca sempre di ripetere le esperienze passate, che gli sono state sempre favorevoli.*

Poi egli vide che ciò che gli stava davanti non era interamente privo di vita. Nell'Approdo Desolato c'era una sorta di movimento. Una crepa era apparsa in un grande uovo nero, poi in un altro; e le incrinature si ramificavano, allargandosi, mentre frammenti di guscio cadevano sul nero fondo sabbioso.

Il Mouser sapeva che questo stava accadendo in risposta alla frase pronunciata dalla prima delle due voci. Sapeva che era quella, la fine cui l'aveva chiamato attraverso il Mare Esterno. Incapace di andare oltre, osservò stordito lo svolgersi lento di quella nascita mostruosa. Sotto il cielo plumbeo sempre più buio, vide schiudersi due morti gemelle, per lui e per il suo compagno.

Il primo indizio della loro natura apparve nella forma di un lungo artiglio, simile a una spada, che si avventò attraverso una crepa, allargandola. I frammenti del guscio caddero con rapidità ancora crescente.

I due esseri che emersero nell'addensarsi del crepuscolo erano tremendi anche per la mente drogata del Mouser. Esseri eretti come uomini, ma più alti, con teste di rettili ossute e crestate come elmi, i piedi unghiuti come quelli delle lucertole, le spalle coronate da spine ossee, le zampe anteriori che terminavano ciascuna in un artiglio lungo un braccio. Nella semioscurità sembravano orride caricature di guerrieri corazzati e armati di spade. L'imbrunire non nascondeva il giallo dei loro occhi ammiccanti.

Poi la voce ripeté: «Per i guerrieri, fato da guerrieri.»

A queste parole, i vincoli della paralisi che tenevano avvinto il Mouser si sciolsero. Per un istante, egli ebbe la sensazione di destarsi da un sogno. Ma poi vide gli esseri appena usciti dal guscio correre verso di loro, lanciando strida acute, impazienti, dai lunghi musi. Udì accanto a sé un rapido suono scricchiolante, quando la spada di Fafhrd uscì dal fodero, fulmineamente. Poi anche il Mouser sfoderò la sua lama, che un attimo dopo cozzò contro un artiglio affilato come acciaio, diretto verso la sua gola. Nello stesso istante, Fafhrd parò un colpo simile sferrato dall'altro mostro.

Quanto avvenne poi, fu un incubo. Quegli artigli che erano spade avventavano affondi e fendenti. Non erano così rapidi da rendere impossibili le parate, sebbene fossero quattro contro due. I controaffondi venivano deviati dalle impenetrabili armature ossee. All'improvviso i due esseri rotearono su se stessi, avventandosi sul Mouser. Fafhrd intervenne da lato, salvando-

lo. Lentamente, i due compagni vennero ricacciati verso il punto in cui la roccia terminava nel precipizio. Le belve parevano instancabili, creature d'osso e di metallo più che di carne. Il Mouser ebbe la visione della fine imminente. Egli e Fafhrd potevano tenerle a bada ancora per qualche tempo, ma la stanchezza avrebbe avuto la meglio; le loro parate sarebbero divenute più lente e più fiacche, e le belve li avrebbero avuti in loro balia.

Quasi in un preannuncio, il Mouser sentì un artiglio scalfirgli il polso. Fu allora che egli ricordò gli occhi bui e cavernosi che li avevano attirati attraverso il Mare Esterno, la voce che aveva scatenato contro di loro il destino. Si sentì invadere da una rabbia folle, assurda... non contro le belve, ma contro il loro padrone. Gli parve di vedere gli occhi neri e morti che lo fissavano dalla sabbia nera. Poi non seppe più controllare le sue azioni. Quando i due mostri tentarono un nuovo, duplice attacco contro Fafhrd, non si voltò per aiutare l'amico, ma si trasse in disparte e scese precipitosamente nella conca, verso le uova semisepolte.

Lasciato solo ad affrontare i mostri, Fafhrd combatteva come fosse impazzito a sua volta: la grande spada sibilava, le ultime risorse d'energia gli squassavano i muscoli. Quasi non si avvide quando una delle belve tornò indietro per inseguire il suo camerata.

Il Mouser stava in mezzo alle uova, rivolto verso una più lucida e più piccola delle altre. Con furore vendicativo, sferrò un fendente con la spada, dall'alto in basso. Il colpo fu così violento da intorpidirgli la mano, ma l'uovo si frantumò.

Allora il Mouser comprese qual era l'origine del maleficio dell'Approdo Desolato: se ne stava lì e inviava lontano il suo spirito, chiamava gli uomini alla morte. Udì, dietro di sé, i passi scricchiolanti e le strida impazienti del mostro prescelto per annientarlo. Ma non si voltò. Levò invece la spada e l'abbatté vertiginosamente sull'essere semiembrionale che guardava con lugubre gioia segreta i guerrieri che aveva chiamato a morire: sulla fronte sporgente dell'omino pallido dalle labbra sottili.

Poi attese il colpo d'artiglio finale, ma non venne. Si volse, e vide il mostro riverso sulla sabbia nera. Attorno a lui, le uova mortali si andavano sgretolando, riducendosi in polvere. Profilato contro l'oscurità meno intensa del cielo, vide Fafhrd che scendeva barcollando verso di lui, singhiozzando vaghe parole di sollievo e di sbalordimento con profonda voce gutturale. La morte era scomparsa dall'Approdo Desolato, la maledizione era stata stroncata alla radice. Nella notte risuonò il grido esultante di un uccello marino, e Fafhrd e il Mouser pensarono alla lunga strada insondabile

che riconduceva a Lankhmar.

LA TORRE CHE ULULAVA

Il suono non era forte, eppure sembrava riempire tutta l'immensa piana quasi buia, e il cielo pallidamente luminoso: un ululato così fievole e monotono che sarebbe stato impercettibile, se non perché si alzava e si abbassava, pulsando; un suono antico e malaugurante in strana armonia con il paesaggio selvatico, dalla vegetazione scarsa, e con le vesti barbariche dei tre uomini che stavano al riparo di una leggera depressione del terreno, accanto a un fuoco ormai morente.

«Forse sono lupi» disse Fafhrd. «Li ho uditi ululare così nelle Solitudini Fredde, quando m'inseguivano. Ma un oceano ci divide da quelle Terre, e poi i suoni sono diversi, Gray Mouser.»

Il Mouser si strinse addosso il grigio mantello di lana. Poi lui e Fafhrd guardarono il terzo uomo, che non aveva ancora parlato. Era miseramente vestito: il manto era lacero e il fodero della corta spada era strappato. Sorpresi, i due videro che aveva gli occhi sbarrati, cerchiati di bianco, nel volto contratto e coriaceo. E tremava.

«Tu sei stato altre volte in queste piane» gli disse Fafhrd, parlando nella lingua gutturale della guida. «È per questo che ti abbiamo chiesto di mostrarci la via. Dovresti conoscere bene il territorio.» Le ultime parole erano interrogative.

La guida deglutì, annuì nervosamente. «Ho già udito altre volte questo suono, non così forte» disse in tono vago, rapido. «Non in questa stagione dell'anno. Si sa che sono spariti alcuni uomini. Si raccontano tante storie. Dicono che gli uomini l'odono nel sonno e vengono attratti lontano... non è un buon suono.»

«Nessun lupo è buono» rombò divertito Fafhrd.

C'era ancora luce sufficiente perché il Mouser potesse scorgere l'espressione guardinga e ostinata della guida, mentre questa riprendeva a parlare.

«Non ho mai visto un lupo da queste parti, e non ho mai saputo che qualcuno ne abbia uccisi.» Fece una pausa poi riprese, precipitosamente: «Dicono che ci sia una vecchia torre, da qualche parte, sulle piane. Dicono che là il suono è più forte. Io non l'ho vista. Dicono...»

S'interruppe bruscamente. Ora non tremava più: pareva chiuso in se stesso. Il Mouser provò a pungolarlo con qualche domanda, ma le risposte furono poco più di grugniti, né affermative né negative.

Il fuoco brillò tra le ceneri bianche e si spense. Un vento leggero frusciò tra le erbe rade. Ora il suono era cessato, o forse si era inciso così profondamente nelle loro menti da non essere più udibile. Il Mouser, sbirciando insonnolito oltre l'orizzonte gibboso del gran corpo ammantato di Fafhrd, rivolse i suoi pensieri alla lontana Lankhmar dalle molte taverne, da cui lo separavano leghe e leghe di terre aliene e un intero oceano inesplorato. La tenebra sconfinata scese sopra di loro.

La mattina dopo, la guida non c'era più. Fafhrd rise, e prese alla leggera la cosa, mentre si alzava, stiracchiandosi e fiutando l'aria fresca e pulita.

«Puah! L'avevo capito subito che queste piane non erano di suo gradimento, anche se continuava a ripetere di averle attraversate sette volte. Tutte paure superstiziose! Hai visto anche tu come tremava quando i piccoli lupi hanno incominciato a ululare. Ti do la mia parola, è corso a raggiungere i suoi amici che abbiamo lasciato all'ultima abbeverata.»

Il Mouser, intento a scrutare invano l'orizzonte deserto, annuì senza convinzione. Si tastò la borsa.

«Bene, se non altro non ci ha derubati... escludendo i due pezzi d'oro che gli abbiamo dato come anticipo.»

Fafhrd proruppe in una risata scrosciante e batté una manata tra le scapole del Mouser. Questi gli afferrò il polso, lo atterrò con una torsione, e i due lottarono sul terreno fino a quando il Mouser si ritrovò inchiodato.

«Andiamo» fece con un gran sorriso Fafhrd, balzando in. piedi. «Non sarà la prima volta che viaggiamo soli attraverso paesi sconosciuti.»

Quel giorno si spinsero molto lontani. L'elasticità del corpo scattante del Mouser gli permetteva di tenersi al passo dell'energica camminata di Fafhrd. Verso sera, una freccia ronzante scagliata dall'arco di Fafhrd abbatté una sorta di piccola antilope dalle corna delicate e costolate. Poco prima, i due avevano trovato un pozzo incontaminato, e avevano riempito gli otri. Quando venne il tramonto rosseggiante della tarda estate, si accamparono e masticarono meticolosamente lombo arrostito e pezzetti croccanti di grasso.

Il Mouser si leccò le labbra e le dita per pulirle, poi salì sulla cima d'un vicino dosso per osservare la linea di marcia del giorno successivo. La foschia aveva ridotto la visibilità durante il pomeriggio, ma ora era svanita, ed egli poteva vedere lontano, sui prati ondulati, nell'aria fresca e salmastra. In quel momento la strada per Lankhmar non appariva tanto lunga né tanto faticosa. Poi i suoi occhi acuti scorsero un'irregolarità sull'orizzonte verso cui erano diretti. Era troppo nitida per essere un gruppo d'alberi,

troppo geometrica per essere una roccia: e in quel territorio egli non aveva veduto, del resto, né alberi né rocce. Spiccava netta e minuscola contro il cielo pallido. No: era costruita dall'uomo; una specie di torre.

In quel momento il suono ritornò. Pareva giungere contemporaneamente da ogni parte, come se lo stesso cielo ululasse debolmente, come se l'immensa distesa di terreno solido latrasse lugubre. Questa volta era più forte, e c'era in esso una strana confusione di tristezza e di minaccia, di angoscia e di ferocia.

Fafhrd balzò in piedi, agitò energicamente le braccia, e il Mouser lo udì gridare con quella sua gran voce gioviale: «Venite, piccoli lupi, venite a condividere il nostro fuoco e a strinarvi i nasi freddi. Manderò in volo i miei uccellini dal becco di bronzo a darvi il benvenuto, e il mio amico vi mostrerà che una pietra scagliata dalla fionda sa ronzare come un'ape. Vi insegneremo i misteri della spada e dell'ascia. Venite, piccoli lupi, siate ospiti di Fafhrd e del Gray Mouser! Venite, piccoli lupi... anche se siete i più grandi di tutti!»

L'enorme risata con cui egli concluse la sfida annegò il suono alieno, che parve riaffermarsi solo lentamente, come se la risata fosse troppo possente. Il Mouser si sentì rallegrato e, a cuor leggero, disse a Fafhrd cosa aveva veduto, e gli ricordò ciò che aveva detto la guida a proposito del suono e della torre.

Fafhrd si limitò a ridere di nuovo e disse: «Forse quei tristi animali pelosi hanno là la loro tana. Domani lo scopriremo, poiché andremo da quella parte. Mi piacerebbe moltissimo uccidere un lupo.»

Il grosso barbaro era d'umore gioviale, e non aveva voglia di discorrere con il Mouser di cose serie o malinconiche. Cantò invece canzoni di bevitori e ripeté vecchie storielle da taverna, ridacchiando sonoramente e affermando che lo ubriacavano quanto il vino. Continuò a fare tanto chiasso che il Mouser non avrebbe saputo dire se lo strano ululato era cessato, benché avesse l'impressione di udirlo una volta o due. Di certo, era svanito quando i due si avvoltolarono nelle coperte per dormire sotto la spettrale luce delle stelle.

La mattina dopo, Fafhrd non c'era più. Prima ancora che lo avesse chiamato a gran voce, scrutando il terreno circostante, il Mouser si rese conto che le sciocche paure di cui aveva riso erano divenute certezze. Scorgeva ancora la torre, benché nella piatta luce gialla del mattino sembrasse più lontana, come se cercasse di sfuggirgli. Ebbe persino la sensazione di scorgere una minuscola figura in movimento, più vicina di lui alla torre.

Ma era solo uno scherzo dell'immaginazione, lo sapeva. La distanza era troppo grande. Tuttavia, perse poco tempo a masticare e trangugiare un po' di carne fredda ma ancora saporita, avvolgendone un altro pezzo per riporlo nella borsa, e a bere una sorsata d'acqua. Poi si avviò a passi lunghi ed elastici, un'andatura che egli sapeva di poter mantenere per molte ore. Arrivato alla base della prossima ondulazione della piana, trovò un terreno leggermente più allentato: cominciò a scrutarlo attento, cercando le orme di Fafhrd, e le trovò. Erano molto spaziate, come lasciate in corsa.

Verso mezzogiorno, il Mouser trovò una pozza d'acqua, e si sdraiò per bere e riposare un poco. Più indietro aveva visto di nuovo le impronte del barbaro. Ora notò altre orme, nella terra soffice: non erano di Fafhrd, ma procedevano quasi parallele. Erano più vecchie di un giorno almeno, e anch'esse erano molto spaziate, ma un po' incerte. A giudicare dalle dimensioni e dalla forma potevano essere state lasciate dai sandali della guida: nella parte centrale si scorgeva il segno dei lacci che quell'uomo portava avvolti attorno all'arco del piede.

Le leggere ondulazioni successive della prateria parevano interminabili, come quelle che si vedono nei sogni. Il Mouser le notava non tanto con la vista, quando perché ostacolavano o facilitavano leggermente la sua andatura. I bassi arbusti ed i cespugli su cui misurava il suo progresso erano tutti eguali. I rari fossati erano così stretti che poteva scavalcarli agevolmente con un lungo passo. Una volta un serpente verdastro, avvolto in spire, alzò la testa piatta dalla roccia su cui prendeva il sole e lo guardò passare. Di tanto in tanto, le cavallette schizzavano via ronzando, davanti a lui. Il Mouser correva senza alzare troppo i piedi per risparmiare energia, e tuttavia il suo passo era forte e allungato, poiché era abituato a reggere l'andatura d'un uomo più alto. Le narici si spalancavano, aspirando ed espellendo l'aria. La bocca larga era chiusa in un'espressione decisa. C'era una luce torva negli occhi neri, sopra le guance abbronzate. Egli sapeva che, anche facendo del suo meglio, avrebbe faticato a eguagliare la velocità del corpo alto e muscoloso di Fafhrd.

Dal nord arrivarono veleggiando le nubi che gettarono grandi ombre rapide sul paesaggio e che finirono per nascondere completamente il sole. Ora il Mouser riusciva a vedere meglio la torre. Era scura, con piccole chiazze nere che potevano essere finestre.

Mentre si soffermava in cima a un dosso per riprendere fiato, il suono ricominciò, cogliendolo alla sprovvista e facendolo rabbrividire. Forse erano le nubi basse che gli davano una potenza maggiore, una strana qualità e-

cheggiante. Forse il fatto di essere solo glielo fece sembrare meno dolente e più minaccioso. Ma era innegabilmente più forte, e le sue ritmiche ondate giungevano come grandi raffiche di vento.

Il Mouser aveva calcolato di raggiungere la torre al tramonto. Ma la comparsa anticipata del suono sconvolgeva i suoi calcoli, e non gli sembrava di buon augurio per Fafhrd. La ragione gli disse che poteva coprire la distanza rimanente alla massima velocità. Prese una decisione fulminea. Gettò tra gli arbusti la grossa borsa, l'otre dell'acqua, il mantello affardellato, la spada e il cinturone, e tenne solo il giustacuore, il lungo pugnale e la fionda. Così alleggerito, si lanciò a corsa, con le ali ai piedi. Le nuvole basse si oscurarono. Caddero alcune gocce di pioggia. Il Mouser teneva lo sguardo al suolo, intento a scoprire diseguaglianze e punti sdrucciolevoli. Il suono parve intensificarsi, acquisì un timbro ancora più ultraterreno a ogni nuovo passo.

Lontano dalla torre, la piana era immensa e deserta, ma lì era desolata. Gli edifici di legno barcollanti o crollati, i cereali e le verdure rinselvatichiti e morenti, le file di alberi stenti o caduti, le tracce di steccati e sentieri e solchi di ruote... tutto contribuiva a dare l'impressione che un tempo lì fossero vissuti esseri umani, ma che se ne fossero andati ormai da parecchio. Solo la grande torre di pietra era viva, con la sua ostinata solidità, e con il suono che da essa si riversava o pareva riversarsi.

Il Mouser, ormai abbastanza sfiatato ma non tremante, cambiò rotta, e corse in direzione obliqua per approfittare del riparo offertogli da una sottile fila d'alberi e di arbusti squassati dal vento. Quella prudenza era in lui come una seconda natura. Tutti i suoi istinti gli suggerivano che era meglio non incontrare un lupo o una muta di segugi sul terreno scoperto.

Aveva fatto parzialmente il giro della torre, quando giunse alla conclusione che non esisteva la possibilità di giungere alla base della struttura tenendosi continuamente nascosto, perché spiccava isolata dalle rovine che la circondavano.

Il Mouser si soffermò al riparo di una vecchia stalla sconquassata, inargentata dalle intemperie: si guardò intorno, automaticamente, fino a quando trovò due piccole pietre, il cui peso si adattava alla fionda. Il petto robusto ansimava ancora come un mantice, aspirando l'aria. Poi il Mouser sbirciò oltre l'angolo, in direzione della torre e restò lì acquattato, corrugando la fronte.

Non era alta come gli era parsa: cinque piani, forse sei. Le finestre strette erano spaziate irregolarmente, e non davano un'idea chiara della con-

formazione interna. Le pietre erano grosse, tagliate rozzamente: sembravano salde, eccettuate quelle della merlatura, che si erano un po' spostate. Quasi di fronte a lui c'era il rettangolo scuro ed enigmatico dell'entrata.

Non era il caso di avventarsi alla carica in un posto simile, pensò il Mouser: era assurdo farlo, in un luogo in cui non c'era traccia di difensori. Non era possibile raggiungere la torre senza farsi scorgere: una sentinella, dal bastione, avrebbe notato già da molto la sua avanzata. L'unica cosa da fare era avvicinarsi a passo normale, tenendosi pronti a qualche attacco inaspettato. E così fece il Mouser.

Prima di aver percorso metà della distanza, aveva i nervi già tesi. Aveva la certezza mortale di essere osservato da qualche entità ostile. La lunghissima corsa l'aveva un po' stordito, ma i suoi sensi avevano una chiarezza anormale. Contro il sottofondo incessante, ipnotico dell'ululato, udiva il ticchettio delle singole gocce di pioggia, che non erano ancora diventate un acquazzone. Notò la grandezza e la forma di ciascuna delle pietre scure intorno all'entrata ancora più scura. Fiutava gli odori caratteristici della pietra, del legno e del suolo, ma non il pesante sentore animale. Per la millesima volta, cercò di immaginare la possibile origine di quel suono. Una dozzina di mute di segugi in una caverna sotterranea? Era piuttosto simile, ma non abbastanza. C'era qualcosa che gli sfuggiva. Ormai le mura buie erano vicinissime, ed egli aguzzò gli occhi per penetrare la tenebra dell'ingresso.

Il remoto suono raschiante forse non fu un avvertimento sufficiente, perché il Mouser era quasi in trance. Forse fu l'improvviso, lieve intensificarsi dell'oscurità sopra la sua testa a far scattare le corde tese dei suoi muscoli, a farlo balzare con rapidità felina nella torre... istintivamente, senza soffermarsi ad alzare lo sguardo. Certo non ebbe a disposizione un istante di troppo, perché sentì una superficie rigida sfiorargli il corpo e le calcagna. Un violento soffio di vento lo investì da tergo, e il sussulto di un urto poderoso lo fece barcollare. Si girò di scatto e vide un grande quadrato di pietra che oscurava metà dell'ingresso. Pochi momenti prima, faceva parte della merlatura.

Mentre la guardava, posata sul suolo ammaccato, il Mouser sogghignò, per la prima volta in quel giorno, e per poco non rise di sollievo.

Il silenzio era profondo, sconvolgente. Il Mouser si accorse che l'ululato era cessato del tutto. Girò lo sguardo sull'interno spoglio, circolare, poi cominciò a salire la scala curvilinea, rasente al muro. Ora il suo sogghigno era divenuto minaccioso, deciso. Arrivato al primo piano, trovò Fafhrd e,

in un certo senso, anche la guida. Ma trovò anche un enigma.

Come quella del pianterreno, la stanza occupava l'intera circonferenza della torre. La luce delle finestrelle sparse, simili a feritoie, rivelava fiocamente le cassapanche collocate contro il muro, e le erbe secche e gli uccelli, i piccoli mammiferi ed i rettili essiccati che pendevano dal soffitto, come se quella fosse la bottega di un farmacista. C'era ciarpame dappertutto, ma era disposto a suo modo con ordine, e pareva avere una disposizione tortuosamente logica. Sul tavolo c'era una quantità di bottiglie e di barattoli tappati, di mortai e di pestelli, strani strumenti di corno, vetro e osso, e un braciere in cui bruciava un po' di carbone di legna. C'era anche un piatto d'ossa rosicchiate, e lì accanto un libro di pergamena rilegato in bronzo, tenuto aperto da un pugnale che fungeva da fermacarte.

Fafhrd giaceva riverso su di un letto di pelli, fissato da cinghie a una bassa intelaiatura di legno. Era pallido e respirava pesantemente: sembrava drogato. Non reagì quando il Mouser lo scosse delicatamente e bisbigliò il suo nome, e poi lo scrollò con forza, gridando. Ma ciò che più stupì il Mouser fu la quantità di bende di lino avvolte intorno agli arti e al petto e alla gola del barbaro, perché non erano macchiate; e quando le scostò, vide che sotto non c'erano ferite. Ed evidentemente non erano neppure legami.

Accanto a Fafhrd, così vicino che la sua grossa mano sfiorava l'elsa, c'era lo spadone sguainato del barbaro.

Solo allora il Mouser scorse la guida, raggomitolata in un angolo buio dietro al giaciglio. Anche quell'uomo era fasciato. Ma le bende erano incrostate da macchie rugginose, ed era facile capire che egli era morto.

Il Mouser tentò nuovamente di svegliare Fafhrd, ma la faccia del Nordico rimase una maschera marmorea. Il Mouser aveva la sensazione che il suo amico non fosse veramente lì, e quell'impressione lo spaventò e l'incollerì.

Mentre rifletteva nervosamente, si accorse di un lento suono di passi che scendevano la scala di pietra. Lentamente girarono intorno alla torre. Poi si udì un respiro pesante, che giungeva in ansiti, a intervalli regolari. Il Mouser si rannicchiò dietro le tavole, gli occhi inchiodati al varco nero nel soffitto, oltre cui spariva la scala.

L'uomo che ne uscì era vecchio, piccolo e curvo, vestito d'abiti sbrindellati, disordinati e polverosi come il contenuto della stanza. Era parzialmente calvo, con un sudicio groviglio di capelli grigi intorno alle grosse orecchie. Quando il Mouser balzò avanti, minacciando con il pugnale sguainato, non cercò di fuggire, ma sembrò abbandonarsi ad un'estasi di paura,

tremando, balbettando suoni gutturali e agitando disperatamente le braccia.

Il Mouser accese una grossa candela nel braciere e l'accostò al volto del vecchio. Non aveva mai visto occhi tanto sbarrati dal terrore (sporgevano come piccole sfere bianche) né labbra così sottili e insensibilmente crudeli.

Le prime parole intelligibili che uscirono da quelle labbra furono rauche e soffocate: la voce era quella di un uomo che non ha parlato per molto tempo.

«Sei morto! Sei morto!» starnazzò al Mouser, puntandogli contro un dito tremante. «Non dovresti essere qui. Ti ho ucciso! Perché, altrimenti, avrei tenuto abilmente in bilico la grande pietra, in modo che un solo tocco la facesse cadere? Sapevo che non saresti venuto perché affascinato dal suono. Sei venuto per fare del male a me e per salvare il tuo amico. Perciò ti ho ucciso. Ho visto precipitare la pietra. Ti ho visto sotto la pietra. Non puoi esserti salvato. Sei morto.»

E avanzò vacillando, agitando le mani come se cercasse di far dissipare il Mouser come fumo. Ma quando le sue mani toccarono la carne solida, lanciò uno strillo e si scostò incespicando.

Il Mouser lo seguì, gesticolando in modo eloquente con il pugnale. «Hai ragione per quanto riguarda il motivo della mia venuta» disse. «Rendimi il mio amico. Sveglialo.»

Con sua grande sorpresa, il vecchio non tremò: all'improvviso sembrò ritrovare le forze. L'espressione di terrore negli occhi sbarrati cambiò sottilmente. Il terrore era ancora presente, ma c'era anche qualcosa d'altro. Lo sbalordimento scomparve ed un'altra emozione ne prese il posto. Il vecchio passò davanti al Mouser e sedette su uno sgabello accanto al tavolo.

«Non ho molta paura di te» borbottò, deviando lo sguardo. «Ma ne ho molta di coloro cui appartengo. E ti temo solo perché cercherai di impedirmi di proteggermi da loro e di prendere le misure che so necessarie.» Il tono divenne lamentoso. «Non devi ostacolarmi. Non devi.»

Il Mouser aggrottò la fronte. La spaventosa espressione di terrore - e di qualcosa d'altro - che alterava la faccia del vecchio sembrava permanente, e le strane parole che egli aveva pronunciato non parevano menzognere.

«Comunque, devi svegliare il mio amico.»

Il vecchio non rispose. Dopo una rapida occhiata al Mouser, fissò il muro con uno sguardo vacuo, scuotendo la testa, e cominciò a parlare.

«Non ti temo. Eppure conosco l'abisso della paura. Tu non lo conosci. Hai vissuto solo con *quel suono* per anni ed anni, sapendo ciò che significava? Io sì.

«La paura è nata con me. Era nelle ossa e nel sangue di mia madre. E nelle ossa e nel sangue di mio padre e dei miei fratelli. C'era troppa magia e troppa solitudine in questa nostra casa, e nella mia gente. Quand'ero bambino tutti mi temevano e mi odiavano... persino gli schiavi e i grossi segugi che davanti a me sbavavano e ringhiavano e mostravano i denti.

«Ma le mie paure erano più forti delle loro, perché essi morirono uno ad uno, in modo che nessun sospetto cadde su di me fino alla fine. Sapevo di essere solo contro molti, e non correvo rischi. Quando incominciò, quelli pensavano sempre che sarei stato il prossimo ad andarmene!» A questo punto, il vecchio sghignazzò. «Pensavano che io ero piccolo e debole e sciocco. Ma i miei fratelli non sono morti come se fossero stati strangolati dalle loro stesse mani? Mia madre non si ammalò e langui? Mio padre non lanciò un grande grido e non si buttò forse dall'alto della torre?

«I segugi furono gli ultimi ad andare. Mi odiavano più di tutti, più ancora di quanto mi odiasse mio padre: e anche il più piccolo di loro avrebbe potuto sgozzarmi. Erano affamati, perché non era rimasto più nessuno che desse loro da mangiare. Ma io li attirai in un sotterraneo, fingendo di fuggire davanti a loro; e quando furono tutti dentro, sgattaiolai fuori e sbarrai la porta. Poi, per molte notti, abbaiarono e ululorono rabbiosi contro di me, ma io sapevo d'essere al sicuro. Poco a poco, l'abbaiare divenne meno rumoroso, via via che si uccidevano l'un l'altro: ma i superstiti traevano nuove forze dai corpi degli uccisi. Durarono molto a lungo. Alla fine rimase una sola voce esile a ululare vendicativa contro di me. Ogni notte mi addormentavo dicendomi che l'indomani vi sarebbe stato silenzio. Ma ogni mattino quell'ululato mi ridestava. Allora mi feci coraggio, presi una torcia, scesi e andai a sbirciare dallo spioncino nella porta del sotterraneo. Ma sebbene guardassi a lungo non scorsi il minimo movimento, tranne quello delle ombre guizzanti, non vidi altro che ossa bianche e brandelli di pelle. E mi dissi che presto il suono sarebbe cessato.»

Le labbra sottili del vecchio erano contorte in un'espressione disperata e dolorosa che diede un brivido al Mouser.

«Ma quel suono continuò a vivere, e dopo molto tempo ridiventò gradualmente più forte. Allora compresi che la mia astuzia era stata vana. Avevo ucciso i loro corpi, ma non i loro spettri, e presto avrebbero acquisito la forza necessaria per ritornare e uccidermi, come avevano sempre desiderato. Perciò studiai più attentamente i libri di magia di mio padre, e cercai di distruggere completamente i loro spettri, o di inviarli con una maledizione in luoghi lontani, affinché non potessero mai più raggiungermi. Per

qualche tempo, parve che il mio tentativo riuscisse, ma poi la sorte cambiò, ed essi cominciarono ad avere la meglio. Venivano sempre più vicini, e talora mi pareva di percepire le voci di mio padre e dei miei fratelli, quasi perdute nell'ululato.

«Fu una notte in cui dovevano essere molto vicini, che un viaggiatore esausto giunse correndo alla torre. C'era un'espressione strana nei suoi occhi, ed io ringraziai gli dèi benigni che l'avevano mandato alla mia porta, poiché sapevo cosa dovevo fare. Gli offrii cibo e bevande, e alle bevande mescolai un liquido che portò il sonno e costrinse il suo spettro nudo a involarsi dal corpo. *Loro* dovettero catturarlo e dilaniarlo, perché poco dopo l'uomo incominciò a sanguinare e morì. Questo li soddisfece, in parte, perché il loro ululato si allontanò, e trascorse diverso tempo prima che cominciasse a riavvicinarsi lentamente. Poi gli dèi furono buoni con me, e mi mandarono sempre un ospite prima che il suono si facesse troppo vicino. Imparai a fasciare coloro che drogavo, perché durassero più a lungo, e perché la loro morte soddisfacesse meglio gli spettri ululanti.»

Il vecchio fece una pausa, e scosse stranamente il capo, facendo schioccare la lingua con un suono di vago rimprovero.

«Ma ciò che ora mi turba» disse, «è che essi sono divenuti più avidi, o forse hanno compreso la mia astuzia, perché è meno facile soddisfarli, e mi assediano da vicino e non si allontanano mai molto. Talvolta mi sveglio nel cuore della notte, e li sento che fiutano intorno a me, sento i loro musi contro la mia gola. Devo avere più uomini che li combattano per me. È necessario. Quello» e indicò il corpo irrigidito della guida, «per loro è stato troppo poco. Non gli hanno badato più che a un osso secco. Questo, invece,» e puntò il dito tremante verso Fafhrd «è grosso e forte. Dovrebbe tenerli a bada per molto tempo.»

Fuori era ormai buio, e l'unica luce era quella della candela sgocciolante. Il Mouser guardò torvo il vecchio, appollaiato sullo sgabello come un uccellaccio sgraziato e spennacchiato. Poi guardò Fafhrd, vide il gran petto sollevarsi e abbassarsi, vide il mento forte e pallido sporgere tra le bende. E a quella vista, una collera terribile e un'irritazione sconfinata e snervante s'impadronirono di lui: il Mouser si avventò sul vecchio.

Ma nell'istante in cui cominciò ad abbassare il pugnale per colpire, il suono ritornò. Sembrava traboccare da un abisso di tenebra e inondare la torre e la piana, facendo vibrare le mura, mentre la polvere si staccava a sbuffi dalle cose morte appese al soffitto.

Il Mouser arrestò la lama a una spanna dalla gola del vecchio che, con la

testa rovesciata all'indietro, batteva i denti per il terrore. Il ritorno del suono poneva un problema: qualcun altro, oltre il vecchio, poteva salvare Fafhrd, ormai? Il Mouser esitò tra le alternative, spinse via l'uomo, si inginocchiò a fianco del Nordico, lo scosse, gli parlò. Non ottenne alcuna reazione. Poi udì la voce del vecchio. Era tremante, semisommersa dall'ululato, ma aveva un tono di sicurezza quasi trionfale.

«Il corpo del tuo amico è in bilico sull'orlo della vita. Se lo tratti bruscamente, può perdere l'equilibrio. Se gli strappi le bende, morirà più rapidamente. Non puoi aiutarlo.» Poi, intuendo la domanda del Mouser: «No, non vi sono antidoti.» E quindi, affrettatamente, come se temesse di sottrargli ogni speranza: «Ma non sarà indifeso contro di loro. Egli è forte. Può darsi che anche il suo spettro sia forte. Forse riuscirà a stancarli. Se sopravvive fino a mezzanotte, può darsi che ritorni.»

Il Mouser si girò e lo scrutò. Il vecchio parve leggere di nuovo nei suoi occhi spietati, perché disse: «La mia morte per tua mano non varrà a soddisfare coloro che ululano. Se mi uccidi, non salverai il tuo amico, ma lo condannerai. Defraudati del mio spettro, essi lo strazieranno ferocemente.»

Il corpo incartapecorito tremava in un'estasi di eccitazione e di terrore. Le mani si agitavano frenetiche, la testa ondeggiava avanti e indietro, come presa da una paralisi. Era difficile leggere qualcosa in quella faccia fremente, dagli occhi sbarrati. Il Mouser sì alzò in piedi lentamente.

«Forse no» disse. «Forse, come tu dici, la tua morte lo condannerà.» Parlava adagio, con voce alta e misurata. «Tuttavia, io correrò il rischio e ti ucciderò, se non sai proporre qualcosa di meglio.»

«Aspetta» disse il vecchio, spingendo lontano da sé il pugnale del Mouser e ritirando di scatto la mano che si era punta contro la lama. «Aspetta. C'è un modo in cui potresti aiutarlo. Là fuori, da qualche parte,» e agitò la mano in un ampio gesto, «lo spettro del tuo amico sta lottando con loro. Mi rimane ancora un po' di droga. Te ne darò. Allora potrete combatterli fianco a fianco. Insieme, forse li sconfiggerete. Ma devi affrettarti. Guarda! Già ora lo hanno raggiunto!»

Il vecchio indicò Fafhrd. La fascia sul braccio sinistro del barbaro non era più immacolata. C'era una chiazza rossa che si allargava sul polso sinistro... il punto dove avrebbe azzannato un segugio. Al vederla, il Mouser si sentì agghiacciare le viscere. Il vecchio gli mise in mano qualcosa. «Vedi questo? Bevilo subito» disse.

Il Mouser abbassò lo sguardo. Era una boccetta di vetro. Lo scuro color porpora del liquido corrispondeva a quello del rivoletto disseccato che a-

veva scorto all'angolo della bocca di Fafhrd. Come stregato, tolse il tappo, si portò lentamente la boccetta alle labbra e si fermò.

«Presto! Presto!» esortò il vecchio, saltellando per l'impazienza. «Ne basta la metà per condurti dal tuo amico. Il tempo vola. Bevi! Bevi!»

Ma il Mouser non bevve. Colpito all'improvviso da un nuovo pensiero, fissò il vecchio al di sopra della propria mano levata. E il vecchio dovette comprendere immediatamente il significato di quel pensiero, perché afferrò il pugnale posato in mezzo al libro e si avventò contro il Mouser con inaspettata rapidità. Il colpo per poco non giunse a segno, ma il Mouser reagì prontamente e, con il pugno libero, sferrò una botta alla mano del vecchio: il pugnale cadde tintinnando sul pavimento. Poi, con un movimento rapido, posò la boccetta sul tavolo. Il vecchio lo inseguì a precipizio, cercando di afferrare o di rovesciare la piccola bottiglia, ma le mani ferree del Mouser gli strinsero i polsi, lo rovesciarono sul pavimento, con le braccia bloccate, la testa spinta all'indietro.

«Sì,» disse il Mouser. «Berrò. Non temere. Ma dovrai bere anche tu.»

Il vecchio lanciò un urlo strozzato e si dibatté convulsamente. «No! No!» gridò. «Uccidimi! Uccidimi con il tuo pugnale! Ma non farmi bere quella droga! No!» Il Mouser si inginocchiò sulle braccia del vecchio per tenerle ferme, e gli forzò le mascelle. All'improvviso il vecchio si calmò e lo guardò con una bizzarra lucidità negli occhi cerchiati di bianco e dalle pupille contratte. «È inutile. Ho cercato di ingannarti,» disse. «Ho dato al tuo amico tutta la droga che rimaneva. Il liquido che ti ho offerto è veleno. Moriremo entrambi atrocemente, e il tuo amico sarà irremissibilmente condannato.»

Ma quando vide che il Mouser non gli badava, riprese a dibattersi come un pazzo. Il Mouser fu inesorabile. Sebbene il vecchio gli addentasse profondamente la base del pollice, riuscì ad aprirgli le mandibole, gli strinse il naso e gli versò in gola il denso liquido purpureo. La faccia del vecchio diventò rossa, le vene si gonfiarono. Quando deglutì, lo fece con un suono che pareva un rantolo di morte. Poi il Mouser bevve il resto, salato come il sangue e dall'odore dolciastro, nauseante... e attese.

Era straziato dalla ripugnanza per ciò che aveva fatto. Non aveva mai inflitto tanto terrore ad alcuno, uomo o donna. Avrebbe preferito di gran lunga uccidere. L'espressione della faccia del vecchio era grottescamente simile a quella di un bimbo alla tortura. Solo quel misero, vecchio relitto, pensò il Mouser, conosceva il vero significato dell'ululato che ora risuonava fortissimo e minaccioso alle loro orecchie. Il Mouser fu tentato di la-

sciargli prendere il pugnale verso cui si tendeva debolmente. Ma pensò a Fafhrd e tenne stretto l'uomo.

Poco a poco la stanza fu invasa dalla foschia, cominciò a ondeggiare e a roteare lentamente. Il Mouser si sentì afferrare dalla vertigine. Era come se il suono dissolvesse le pareti. Qualcosa torceva il suo corpo, schiantava la sua mente. Poi venne l'oscurità totale, vorticante e sconvolta da un pandemonio di ululati.

Ma non c'era il minimo suono sull'immensa pianura aliena cui la tenebra lasciò improvvisamente il posto. Solo la vista, e un senso di freddo immane. Un chiaro di luna che non aveva una sorgente nel cielo senza nubi rivelava interminabili ondulazioni di liscia roccia nera e orlava nitidamente l'orizzonte.

Il Mouser era conscio della presenza di qualcosa che gli stava accanto e cercava di nascondersi dietro di lui. Poi, a poca distanza, scorse una forma pallida e, istintivamente, comprese che era Fafhrd. E intorno a quella figura ribolliva una muta di nere forme animali, fatte d'ombra, che balzavano e arretravano, assalendola, con gli occhi che brillavano come il chiaro di luna, ma più ardenti, i lunghi musi che ringhiavano silenziosi. La cosa accanto a lui parve rattrappirsi, farsi più vicina. Allora il Mouser si lanciò verso il suo amico.

La muta d'ombre si girò verso di lui, ed egli si preparò a resistere all'assalto. Ma il capobranco balzò oltre la sua spalla, e gli altri segugi si divisero e fluirono attorno a lui come un turbolento torrente nero. Allora si rese conto che la cosa che aveva cercato di nascondersi dietro di lui non c'era più. Si voltò e vide che le forme nere inseguivano un'altra figura, piccola e pallida.

La figura fuggì, veloce, ma la muta l'inseguì ancora più rapidamente. La caccia continuò sulle lunghe ondulazioni di pietra. Gli sembrò di scorgere in mezzo al branco figure più alte, dalla forma umana. Lentamente rimpicciolirono in lontananza, divennero più indistinte. E il Mouser sentiva ancora l'odio orribile e la paura che si irradiava da loro.

Poi il chiaro di luna che non aveva una sorgente svanì, e rimase solo il freddo, e poi anche questo si dissipò, lasciando il nulla.

Quando si svegliò, Fafhrd era chino su di lui, e stava dicendo: «Stai fermo, ometto. Stai fermo. No, non sono ferito gravemente. Un morso alla mano. Niente di grave. Non sto peggio di te.»

Ma il Mouser scosse impaziente il capo e sollevò dal giaciglio le spalle doloranti. I raggi del sole, sottili come lame di coltello, entravano dalle fi-

nestrelle, rivelando il pulviscolo polveroso nell'aria. Poi egli scorse il corpo del vecchio.

«Sì» disse Fafhrd, mentre il Mouser si riadagiava, stancamente. «Ora le sue paure sono finite. Lo hanno distrutto. Dovrei odiarlo. Ma chi può odiare quelle carni dilaniate? Quando sono venuto alla torre mi ha fatto bere la droga. Non dovevo avere la testa molto a posto. Ho creduto a quello che mi diceva. Mi ha assicurato che mi avrebbe trasformato in un dio. Ho bevuto, e la droga mi ha mandato nella desolazione fredda dell'inferno. Ma ora è tutto finito, e siamo ancora su Nehwon.»

Il Mouser, fissando gli esseri completamente, inequivocabilmente morti appesi al soffitto, si sentì contento.

LA TERRA SPROFONDATA

«Sono nato gemello della fortuna!» ruggì giovialmente Fafhrd, balzando su così svelto che il bragozzo malandato ondeggiò un poco, nonostante le scalmiere. «Catturo un pesce in mezzo all'oceano. Gli squarcio il ventre. E guarda, ometto, che cosa trovo!»

Il Gray Mouser arretrò dalla mano sanguinolenta che l'altro gli aveva cacciato sotto al naso, contrasse le narici con schizzinoso disgusto, inarcò il sopracciglio sinistro e guardò. L'oggetto non sembrava molto piccolo neppure sul palmo enorme di Fafhrd; e sebbene fosse rivestito da uno strato di viscidume, era indubbiamente d'oro. Era insieme un anello e una chiave: la parte che costituiva la chiave era fissata ad angolo retto, in modo che stesse lungo il dito, quando si infilava l'anello. Vi erano strane incisioni. Istintivamente, il Gray Mouser provò un certo ribrezzo. Quell'oggetto pareva dar corpo alla vaga inquietudine che egli provava ormai da diversi giorni.

Tanto per cominciare, non gli piaceva l'immane, salmastro Mare Esterno, e solo l'ardimentoso entusiasmo di Fafhrd e il suo desiderio di raggiungere la terra di Lankhmar lo avevano spinto a intraprendere quel viaggio lungo e rischioso attraverso le acque inesplorate. Non gli piaceva il fatto che un branco di pesci facesse ribollire l'acqua a tanta distanza dalla terraferma. Persino il tempo calmo e i venti favorevoli lo turbavano, perché gli parevano preannunciare grandi sventure, come l'ammucchiarsi di nubi temporalesche nell'aria tranquilla. Troppa fortuna era sempre pericolosa. E adesso quell'anello, acquisito senza fatica, per uno straordinario caso fortunato.

L'osservarono più da vicino, mentre Fafhrd lo rigirava lentamente. L'incisione sull'anello, a quanto si riusciva a distinguere, raffigurava un mostro marino che trascinava a fondo una nave. Tuttavia era estremamente stilizzato, e i dettagli erano scarsi. Ci si poteva anche sbagliare. Ciò che più sconcertava il Mouser, dato che egli si era recato nei luoghi più lontani e conosceva quasi tutto il mondo, era il fatto di non riconoscere quello stile.

Ma in Fafhrd, l'anello ridestava strani ricordi. Memorie di certe leggende narrate intorno ai fuochi accesi con la legna gettata sulla riva, nelle lunghe notti nordiche; racconti di grandi viaggi per mare e di lontane scorrerie compiute nei tempi antichi; visioni di certi oggetti, facenti parte del bottino di qualche remotissimo antenato e considerati troppo tradizionalmente significativi per barattarli o venderli o donarli; ammonimenti minacciosamente vaghi usati per spaventare i ragazzetti che avevano l'abitudine di allontanarsi troppo a nuoto o con la barca. Per un momento i suoi occhi verdi si rannuvolarono e la faccia bruciata dal vento divenne seria: ma soltanto per un momento.

«Un oggetto piuttosto grazioso, vorrai ammetterlo» disse ridendo. «Quale porta tu pensi che apra? Quella dell'amante di un sovrano, direi. È abbastanza grande per adattarsi al dito d'un re.» Lo gettò in aria, lo afferrò al volo, e lo strofinò sul tessuto rozzo della tunica.

«Io non lo vorrei mai portare» disse il Mouser. «Probabilmente è stato strappato dalla mano d'un annegato, e si è intriso di veleno nella fanghiglia del fondo marino. Ributtalo in acqua.»

«Per cercare di pescarne uno più grosso?» chiese Fafhrd con un sogghigno. «No, mi accontento di questo.» Se lo infilò al medio della mano sinistra, serrò il pugno e l'osservò con aria critica. «E può servire anche come tirapugni» commentò.

Poi, vedendo un grosso pesce balzare fuori dall'acqua e ricadere quasi nel quadrato di poppa, raccolse l'arco, incoccò una freccia senza piume dalla punta uncinata e appesantita, e scrutò fuoribordo, tendendo un piede lungo la scalmiera. Alla freccia era fissata una lunga sagola incerata.

Il Mouser l'osservò, con una certa invidia. Fafhrd, grande e grosso com'era, pareva acquisire una sicurezza e un'agilità nuove ogni volta che saliva a bordo d'una nave. Diventava sciolto ed agile come il Mouser era a terra. Il Mouser non era un terragnolo, e sapeva nuotar bene quanto Fafhrd, ma si sentiva sempre un po' a disagio quando in vista c'era soltanto acqua, per giorni e giorni, come Fafhrd si sentiva a disagio nelle città, benché amasse le taverne e le risse per le strade. A bordo il Mouser diventava cauto

e apprensivo, si premurava di stare in guardia contro le infiltrazioni d'acqua, i pericoli d'incendio, i viveri avariati e le cime marce. Disapprovava la disinvoltura con cui Fafhrd provava continuamente attrezzature nuove e attendeva l'ultimo momento prima di terzarolare la vela. Lo infastidiva un po' il fatto che non poteva accusarlo di essere veramente troppo temerario.

Fafhrd continuava a scrutare intento le lunghe onde. I capelli ramati erano spinti indietro, oltre le orecchie, e raccolti in un solido nodo. Indossava una tunica e un paio di calzoni di rozzo tessuto bruno; ai piedi calzava pantofole di pelle leggera, di cui poteva liberarsi all'occorrenza scalciando. La cintura, lo spadone e le altre armi, naturalmente, erano riposti in un involucro di tessuto oleato, per difenderli dalla corrosione e dalla ruggine. E non portava gioielli od ornamenti, eccettuato quell'anello.

Lo sguardo del Mouser deviò verso le nubi che si andavano accumulando sull'orizzonte, a dritta della prua. Si chiese, quasi con sollievo, se non poteva essere in arrivo una tempesta. Si strinse intorno alla gola la leggera tunica grigia e spostò leggermente il timone. Il sole, che stava per tramontare, proiettò la sua ombra china contro la vela bruna.

L'arco di Fafhrd risuonò e la freccia schizzò via. La sagola sibilò svolgendosi dal mulinello che il barbaro teneva nella mano con cui aveva sorretto il dardo, ed egli la regolò con il pollice. Si allentò leggermente, poi si tese di colpo, deviando verso poppa. Il piede di Fafhrd scivolò lungo la scalmiera fino a quando si arrestò urtando contro il pontone, a tre braccia buone dalla fiancata. Il Nordico scivolò anche con l'altro piede, volutamente, e rimase disteso, puntellato, con il mare che gli sommergeva le gambe, a dare cautamente gioco al pesce, tra risate e grugniti di soddisfazione.

«Com'è andata la tua fortuna, questa volta?» chiese poi il Mouser, quando il Mouser servì la tenera carne bianca e fumante, bollita sul fornello, nella comoda cabina di prua. «Hai trovato un braccialetto o una collana appaiati all'anello?»

Fafhrd sogghignò a bocca piena e non rispose, come se non avesse altro pensiero al mondo che mangiare. Ma quando, più tardi, si sdraiarono nell'oscurità stellata e screziata di nubi, animata da un vento teso che veniva da dritta e che spingeva l'imbarcazione a velocità crescente, incominciò a parlare.

«Mi pare che questa terra venisse chiamata Simorgya. Sprofondò nel mare secoli fa. Eppure già allora la mia gente vi era andata a compiere scorrerie, sebbene si dovesse far vela per molto tempo all'andata, e al ritorno fosse necessario remare faticosamente e a lungo. Non ricordo molto be-

ne. Ho udito solo qualche frase qua e là, quand'ero bambino. Ma ho visto alcuni oggettini incisi in modo simile a questo anello: pochissimi, per la verità. Le leggende, mi pare, narravano che gli uomini della lontana Simorgya erano maghi potentissimi, che affermavano di dominare i venti e le onde e le creature degli abissi. Eppure il mare li inghiottì egualmente. Ora sono là.» Fafhrd girò la mano, fino a indicare con il pollice il fondo dell'imbarcazione. «Il mio popolo, dicono le leggende, un'estate partì per compiere una scorreria, e delle navi tornò una solamente. Gli uomini dell'equipaggio erano quasi morti di sete. Raccontarono di avere continuato a navigare, senza raggiungere mai Simorgya, senza scorgere mai la sua costa rocciosa e le sue tozze torri dalle molte finestre. Soltanto il mare deserto. L'estate seguente partirono altri scorridori, e anche l'estate dopo, ma nessuno trovò mai Simorgya.»

«Ma in tal caso» chiese bruscamente il Mouser, «non è possibile che in questo momento navighiamo sopra quella terra sprofondata? Il pesce che tu hai preso, non potrebbe essere entrato e uscito dalle molte finestre di quelle torri?»

«Chi può dirlo?» ribatté Fafhrd, in tono quasi sognante. «L'oceano è immenso. Se siamo dove pensiamo di essere, cioè vicini a casa, potrebbe anche darsi. Oppure no. Non so se Simorgya è realmente esistita. I fabbricanti di leggende sono dei gran bugiardi. Comunque, quel pesce non poteva essere così vecchio da aver divorato la carne di un uomo di Simorgya.»

«Tuttavia» disse il Mouser con un filo di voce, «io quell'anello lo getterei.»

Fafhrd ridacchiò. La sua immaginazione si era destata, ed egli vedeva la favolosa terra di Simorgya, non già priva di luce e coperta da grandi strati di fanghiglia marina, ma così come doveva essere stata un tempo, animata dall'industriosità e dal commercio, forte di stregonerie aliene. Poi l'immagine cambiò ed egli vide una galea a venti remi, lunga e snella, come quelle costruite dalla sua gente, che procedeva nel mare in tempesta. Il capitano, a poppa, luccicava d'oro e d'acciaio, e i muscoli del timoniere si tendevano, mentre egli forzava il remo che guidava la nave. Le facce dei rematori guerrieri erano avide ed esultanti, dominate dall'ansia di violare l'ignoto. La nave stessa sembrava una punta di lancia sitibonda. Fafhrd si stupì della chiarezza della visione. Antiche brame vibravano flebili nella sua carne. Toccò l'anello, passò il dito sull'immagine della nave e del mostro, e ridacchiò di nuovo.

Il Mouser prese una grossa candela dallo stoppino pesante e la fissò in

una lanterna di corno, impenetrabile al vento. L'appese a poppa, e la sua luce respinse un poco l'oscurità: non molto. Fino a mezzanotte, toccava al Mouser fare il turno di guardia. Dopo un po', Fafhrd si addormentò profondamente.

Si svegliò con la sensazione che il tempo fosse cambiato e che fosse necessario darsi da fare. Il Mouser lo stava chiamando. Il bragozzo s'era girato, e il pontone di dritta cavalcava la cresta delle onde. Il vento portava spruzzi gelidi. La lanterna ondeggiava pazzamente. Le stelle erano visibili soltanto a poppa. Il Mouser riportò l'imbarcazione nel vento, e Fafhrd terzarolò la vela, mentre le onde martellavano la prua, investendola di tanto in tanto con una cresta leggera.

Quando furono di nuovo in rotta, egli non raggiunse subito il Mouser. Si fermò, chiedendosi, forse per la prima volta, in che modo il bragozzo avrebbe potuto resistere al mare grosso. Non era il tipo d'imbarcazione che lui avrebbe costruito in patria, al Nord, ma era quanto di meglio avevano potuto procurarsi, date le circostanze. L'aveva calafatata e incatramata meticolosamente, aveva sostituito tutti i pezzi di legno che gli erano parsi troppo deboli, aveva sostituito una vela triangolare a quella quadrata, e aveva aumentato un po' l'altezza della prua. Per annullare una certa tendenza a rovesciarsi, aveva aggiunto le scalmiere un po' a poppa dell'albero, procurandosi il legname più robusto per le lunghe traversine e modellandolo accuratamente a vapore. Era stato un ottimo lavoro, lo sapeva: ma restava il fatto che l'imbarcazione aveva uno scheletro ingombrante e molte debolezze nascoste. Fiutò la cruda aria salmastra e sbirciò in direzione del vento socchiudendo gli occhi, cercando di valutare il tempo. Si accorse che il Mouser gli stava dicendo qualcosa, e girò la testa per ascoltare.

«Getta via l'anello, prima che scateni un uragano!»

Fafhrd sorrise e fece un ampio gesto che significava "no". Poi tornò a scrutare il frenetico caos scintillante di tenebra e di onde, verso il vento. I pensieri dell'imbarcazione e del maltempo lo abbandonarono: si accontentò di abbeverarsi a quella scena antichissima e paurosa, barcollando per tenersi in equilibrio, sentendo ogni movimento del bragozzo e nel contempo, come se fosse qualcosa strettamente legata a lui, la forza empia degli elementi.

Allora avvenne la cosa che gli tolse la capacità di reagire e lo inchiodò, come prigioniero di un incantesimo. Dalla muraglia di tenebra spuntò la testa di drago che era la prua d'una galea. Vide il legno nero delle fiancate, il legno chiaro dei remi, il luccichio del metallo bagnato. Somigliava tanto

alla nave della sua immaginazione che egli ammutolì per lo sbalordimento, chiedendosi se era solo un'altra visione, o se l'aveva scorta in anticipo grazie alla seconda vista, o se l'aveva veramente evocata dall'abisso con i suoi pensieri. La nave incombeva più alta, sempre più alta.

Il Mouser lanciò un grido e spinse il timone, inarcandosi per lo sforzo. Un attimo prima che fosse troppo tardi, il bragozzo si scostò dalla rotta della prora dalla testa di drago. E Fafhrd fissava ancora l'apparizione, paralizzato. Non udì il grido d'avvertimento del Mouser, quando la vela del bragozzo si riempì di vento dalla parte opposta e sbatté girandosi con violenza. La boma lo colpì dietro le ginocchia e lo scagliò verso l'esterno, ma non in mare, perché i suoi piedi incontrarono lo stretto pontone, ed egli vi rimase sopra, in equilibrio precario. In quell'istante, un remo della galea ondeggiò avventandosi su di lui, ed egli cadde di traverso, cercando istintivamente di aggrapparsi alla pala, mentre cadeva. Il mare lo investì, infradiciandolo, ma egli si afferrò con forza e cominciò ad arrampicarsi su per il remo.

Aveva le gambe intorpidite per il colpo della boma, e temeva di non essere in grado di nuotare. Ed era ancora stregato da ciò che vedeva. Per il momento dimenticò completamente il Mouser e il bragozzo. Scuotendosi, si sottrasse alle acque fameliche, raggiunse la fiancata della galea e si aggrappò alla cubia del remo. Poi si voltò e scorse, quasi con stupore, la poppa del bragozzo che scompariva, e la faccia del Mouser, sovrastata dal berretto grigio, rivelata da un'oscillazione della lanterna, che lo fissava con una disperazione stordita.

Ciò che accadde poi pose fine all'incantesimo che lo teneva prigioniero. Una mano che impugnava una lama d'acciaio si avventò verso di lui. Fafhrd si torse e afferrò quel polso, poi si aggrappò alla murata della galea, infilò un piede nella cubia, sulla parte alta del remo, e premette. L'uomo lasciò cadere troppo tardi il coltello, si afferrò alla murata, non riuscì a trovare una presa ben salda, e venne scagliato fuori bordo, sbattendo le mascelle con vano panico. Fafhrd, prendendo istintivamente l'offensiva, balzò sul banco del rematore, che era l'ultimo dei dieci, mezzo coperto dal ponte di poppa. I suoi occhi ansiosi scorsero una panoplia carica di spade: ne afferrò una, minacciando le due figure d'ombra che avanzavano verso di lui, una dai banchi anteriori, una da poppa. Lo attaccarono precipitosamente, ma in silenzio, e questo era strano. Le armi inumidite dagli spruzzi scintillarono, scontrandosi.

Fafhrd combatteva guardingo, temendo di venire colpito dall'alto, armo-

nizzando i suoi balzi con il rollio della galea. Schivò un fendente fulmineo, e parò un altro fulmineo colpo di rovescio della stessa arma. Fumi acidi e rancidi di vino gli alitarono in faccia. Qualcuno sfilò un remo e l'avventò come un'enorme lancia, che piombò tra Fafhrd e i due uomini armati di spada e andò a sbattere con uno scroscio pesante contro la panoplia. Fafhrd intravvide una faccia dagli occhietti lucidi e dai grossi denti, simile al muso di un ratto, che lo scrutava dall'oscurità, sotto il ponte di poppa. Uno degli altri due uomini spiccò un gran balzo, scivolò e cadde. L'altro arretrò, poi si preparò a caricare. Ma si soffermò con la spada levata a mezz'aria, guardando oltre la testa di Fafhrd come se avesse visto un nuovo avversario. La cresta di una grande ondata lo colpì in pieno petto, nascondendolo.

Fafhrd sentì sulle spalle il peso immane dell'acqua, e si aggrappò alla poppa, per sorreggersi. Il ponte era pericolosamente inclinato. L'acqua saliva sgorgando dalle cubie opposte. Nella confusione, pensò il Nordico, la galea era finita tra un'onda e l'altra, e cominciava a prendere il mare di traverso. E non era fatta per questo. Spiccò un balzo, volteggiando al di sopra di un'altra ondata che si infrangeva sulla poppa e aggiunse le sue forze a quelle del timoniere che stava lottando da solo contro il mare. Insieme premettero con tutto il loro peso contro il gran remo, che sembrava piantato nella pietra anziché nell'acqua. Spanna a spanna, riuscirono ad avanzare attraverso lo stretto ponte. Ma la galea sembrava egualmente condannata.

Poi qualcosa (una momentanea diminuzione dell'intensità del vento e delle onde, o forse un movimento felice dei rematori di prua) cambiò la situazione. Lentamente e faticosamente, come uno scafo allagato, la galea si sollevò e cominciò a rimettersi in rotta. Fafhrd e il timoniere si sforzarono disperatamente per tenere i piedi ben piantati sul ponte, senza cedere di un passo il vantaggio acquisito. Solo quando la galea riprese ad avanzare nel vento, alzarono gli occhi. Fafhrd si vide due spade puntate contro il petto. Calcolò quali probabilità aveva e non si mosse.

Era difficile credere che il fuoco si fosse conservato in mezzo a quei tremendi scrosci d'acqua, ma uno dei due uomini armati di spada impugnava una torcia incatramata e crepitante. In quella luce, Fafhrd vide che erano Nordici come lui. Uomini grandi e grossi, dall'ossatura massiccia, e così biondi che sembravano quasi privi di sopracciglia. Portavano corazze borchiate di metallo ed elmi di bronzo. I loro volti apparivano cristallizzati in un'espressione che stava tra il furore e il sogghigno. Di nuovo, Fafhrd sentì il fetore di vino acido. Guardò più avanti. Tre rematori gettavano l'acqua fuori bordo, con i secchi e un verricello a mano.

Qualcuno avanzò a grandi passi verso la poppa... il comandante, a giudicare dall'oro e dalle gemme e dall'aria sicura. Salì con pochi balzi la scaletta, con movimenti agili e felini. Sembrava più giovane degli altri, e aveva lineamenti quasi delicati. I capelli biondi, fini e serici erano infradiciati d'acqua, e si erano appiccicati alle guance. Ma c'era una rapacità felina nelle sottili labbra sorridenti, e la follia negli occhi azzurri come gemme. Fafhrd indurì il proprio volto, sotto quell'attenta ispezione. Un pensiero lo assillava. Perché, anche al massimo della confusione, non c'erano state grida, urla, ordini furiosi? Da quando era salito a bordo, non era stata pronunciata una sola parola.

Il giovane comandante sembrò pervenire a una conclusione sul conto di Fafhrd, perché il suo sorriso a labbra strette si allargò un poco: poi indicò il ponte dei rematori. Allora Fafhrd ruppe il silenzio e disse con una voce che risuonò rauca e innaturale: «Che intendi fare? Ricorda che ho salvato la tua nave.»

Si tese, notando con una certa soddisfazione che il timoniere gli era rimasto vicino, come se l'opera compiuta insieme costituisse un legame tra loro. Il sorriso svanì dal volto del comandante. Si accostò un dito alle labbra e poi ripeté con impazienza il primo gesto. Questa volta Fafhrd comprese. Doveva sostituire il rematore che aveva scaraventato in acqua. Fu costretto ad ammettere che quell'idea aveva in sé una certa giustizia ironica. Provava la sensazione che sarebbe morto in fretta, se avesse ripreso a combattere in condizioni tanto svantaggiose; sarebbe morto lentamente, se si fosse gettato in mare nella pazzesca speranza di ritrovare il bragozzo nelle tenebre sconvolte e ululanti. Le braccia che reggevano le spade si tesero. Fafhrd annuì seccamente, in segno di sottomissione. Se non altro, quelli erano della sua gente.

Non appena sentì la pressione dell'acqua pesante e ribelle contro la pala del remo, una sensazione nuova si impadronì di Fafhrd... una sensazione che non gli era ignota. Gli parve di diventare parte della nave, di condividerne gli scopi, quali che fossero. Era l'antichissimo spirito del rematore guerriero. Quando i muscoli si furono riscaldati e i nervi si abituarono al ritmo, cominciò a gettare occhiate furtive agli uomini attorno a lui, come se già li conoscesse, cercando di penetrare e di imitare l'espressione ansiosa e decisa dei loro volti.

Qualcosa, avvolto in molteplici pieghe di stoffa lacera, uscì pesantemente dalla piccola cabina sotto il ponte di poppa ed accostò una borraccia di cuoio alle labbra del rematore di fronte. L'essere sembrava assurdamente

tozzo tra quegli uomini alti. Quando si girò, Fafhrd riconobbe gli occhietti che aveva intravvisto in precedenza, e distinse sotto il pesante cappuccio la faccia rugosa e magra, color ocra, di un vecchio Mingol.

«Dunque, tu sei il nuovo» gracchiò il Mingol con voce stridente. «Mi è piaciuto come ti battevi. Bevi una gran sorsata, adesso, perché può darsi che Lavas Laerk decida di sacrificarti agli dèi marini prima di domattina. Ma attento, non ne spargere.»

Fafhrd succhiò avidamente, poi per poco non tossì e sputacchiò quando un rivolo di vino forte gli bruciò la gola. Dopo un po', il Mingol tirò via la borraccia.

«Ora sai con che cosa Lavas Laerk nutre i suoi rematori. Vi sono pochi equipaggi, in questo mondo o nel prossimo, che campano di vino.» Ridacchiò, poi aggiunse: «Ma tu ti sorprendi che io parli a voce alta. Ebbene, il giovane Lavas Laerk può imporre il voto del silenzio a tutti i suoi uomini, ma non può imporlo a me, che sono soltanto uno schiavo. Perché io bado al fuoco, con cura estrema, e servo il vino e cucino la carne, e recito incantesimi per il bene della nave. Vi sono alcune cose che neppure Lavas Laerk, o nessun altro uomo o altro demone può pretendere da me.»

«Ma cosa fa Lavas Laerk per...»

Il palmo coriaceo del Mingol coprì la bocca di Fafhrd e troncò la domanda appena bisbigliata.

«St! Tieni così poco alla vita? Ricorda, sei uno degli uomini di Lavas Laerk.» Il Mingol sedette sulla panca bagnata, a fianco di Fafhrd: sembrava un fardello di stracci neri che qualcuno avesse gettato lì per caso. «Lavas Laerk ha giurato di compiere una scorreria nella lontana Simorgya, e ha imposto un voto di silenzio a se stesso e ai suoi uomini fino a quando giungeranno in vista della costa. St! St! So che dicono che Simorgya è stata sommersa dalle onde, o che non è mai esistita. Ma Lavas Laerk ha giurato un giuramento solenne al cospetto di sua madre, che egli odia più di quanto odii i suoi amici, e ha ucciso un uomo che ha osato discutere la sua decisione. È Simorgya che noi cerchiamo, se non altro per rubare le perle alle ostriche e rapire i pesci. Piegati e rema con più calma, per un po', ed io ti dirò un segreto che non è un segreto e farò una profezia che non è una profezia.» Il Mingol si fece più vicino. «Lavas Laerk odia tutti gli uomini che sono sobri, perché crede, e a ragione, che soltanto gli ubriachi gli somiglino un po'. Questa notte la ciurma remerà bene, anche se da un giorno non ha più mangiato carne. Questa notte il vino farà vedere agli uomini almeno un barlume delle visioni che Lavas Laerk contempla. Ma domatti-

na vi saranno schiene doloranti e viscere nauseate e teste martellate dalla sofferenza. E allora vi sarà un ammutinamento, e neppure la sua follia salverà Lavas Laerk.»

Fafhrd si chiese perché il Mingol rabbrividisse, tossisse debolmente con un suono strozzato. Tese la mano nuda e un liquido caldo gliela bagnò. Poi Lavas Laerk svelse lo stiletto dal collo del Mingol, che ruzzolò giù dal banco.

Nessuno disse una parola, ma la consapevolezza che era stata commessa un'azione abominevole passò di rematore in rematore nell'oscurità tempestosa, fino a quando raggiunse il banco di prua. Allora ebbe inizio gradualmente una sorte di scompiglio represso, che crebbe in misura sensibile via via che si diffondeva la certezza della natura odiosa di quell'atto... l'uccisione dello schiavo che curava il fuoco e i cui poteri magici, sebbene spesso derisi, erano inestricabilmente uniti al destino della stessa nave. Non vi erano ancora parole completamente intelligibili, ma grugniti sommessi e ringhi e borbottii, lo scricchiolio dei remi tirati a bordo e deposti, un brusio crescente in cui si mescolavano costernazione e paura e minaccia, e che fluiva avanti e indietro tra prora e poppa come un'onda in una vasca. Quasi afferrato da quell'emozione, Fafhrd si preparò a spiccare un balzo, benché non sapesse se si sarebbe lanciato verso la figura immobile di Lavas Laerk o verso la relativa sicurezza della cabina di poppa. Certamente Lavas Laerk era spacciato: o meglio lo sarebbe stato, se il timoniere non avesse urlato dalla poppa, con voce tremula: «Terra! Simorgya! Simorgya!»

Quel grido frenetico, come una mano scheletrica e unghiuta, impugnò l'agitazione della ciurma e la strappò verso una intensità quasi insostenibile. Un lungo respiro tremulo percorse la nave. Poi vennero esclamazioni di meraviglia, grida di paura, bestemmie che erano per metà preghiere. Due rematori presero ad azzuffarsi senza altro motivo che l'impulso improvviso, doloroso di fare qualcosa, qualunque cosa. Un altro spinse pazzamente il remo, urlando agli altri di seguire il suo esempio e di invertire la rotta della galea, per fuggire. Fafhrd scavalcò d'un balzo il suo banco e guardò davanti a sé.

Giganteggiava come una montagna, ed era pericolosamente vicina. Una grande chiazza nera, vagamente profilata contro l'oscurità meno fonda della notte, oscurata in parte da striature di nebbia e di nuvolaglia, eppure costellata in vari punti, a varie distanze, da riquadri di luce fioca che, a giudicare dalla disposizione regolare, potevano essere soltanto finestre. E a ogni

cupo battito del cuore, il rombo del mare, il tuono dei frangenti diventavano più forti.

All'improvviso, la terra fu loro addosso. Fafhrd vide passare accanto a lui un grande roccione sporgente, così vicino che spezzò l'ultimo remo dal lato opposto. Mentre la galea veniva sollevata da un'ondata, egli guardò sgomento entro tre finestre della guglia di roccia... se pure era una guglia e non una torre semisommersa: ma non vide nulla, tranne una spettrale luminescenza giallognola. Poi udì Lavas Laerk urlare ordini con voce aspra e acuta. Alcuni uomini faticavano freneticamente ai remi, ma ormai era troppo tardi, anche se pareva che la nave avesse superato una muraglia protettiva di roccia e si trovasse in acque più calme. Un terribile suono raschiante percorse l'intera lunghezza della chiglia. Il fasciame scricchiolò e si schiantò. Un'ultima ondata li sollevò, un grande scroscio fece barcollare e cadere gli uomini. Poi la galea smise completamente di muoversi e l'unico suono fu il rombo della risacca, fino a quando Lavas Laerk gridò esultante: «Distribuite armi e vino! Preparatevi alla scorreria!»

Erano parole incredibili in quella situazione peggio che pericolosa, con la galea in condizioni irreparabili, sventrata dalle rocce. Tuttavia gli uomini si radunarono, e parvero persino contagiati parzialmente dal folle slancio del loro comandante, il quale aveva dimostrato loro che il mondo non era più ragionevole di lui.

Fafhrd li vide prelevare uno dopo l'altro le torce nella cabina di poppa, fino a quando l'intera parte posteriore del relitto fumigò e divampò di luce. Li vide afferrare e succhiare le borracce di vino, impugnare le spade e gli stiletti che venivano distribuiti, facendo paragoni tra le armi e colpendo l'aria per assuefarsi. Poi alcuni lo agguantarono e lo trascinarono verso la panoplia, dicendogli: «Ecco, Testa Rossa, anche tu devi avere un'arma.» Fafhrd non oppose resistenza, eppure pensava che qualcosa avrebbe impedito loro di armare qualcuno che fino a poco tempo prima era stato nemico. E in questo non s'ingannava, perché Lavas Laerk bloccò il luogotenente che stava per consegnare a Fafhrd una spada, e poi fissò con crescente attenzione la mano sinistra dell'amico del Mouser.

Perplesso, Fafhrd alzò la mano, e Lavas Laerk urlò: «Prendetelo!» Nello stesso istante gli strappò qualcosa dal dito. Allora Fafhrd ricordò: era l'anello.

«Non ci sono dubbi sullo stile» disse Lavas Laerk, scrutando Fafhrd con gli acuti occhi azzurri che davano l'impressione di essere sfuocati o un po' strabici. «Quest'uomo è una spia di Simorgya, oppure un demone simor-

gyano che ha assunto l'aspetto d'un Nordico per non destare sospetti. È uscito dal mare in mezzo all'uragano, non è così? Chi di voi uomini ha visto un'imbarcazione?»

«Io l'ho vista» osò dire precipitosamente il timoniere. «Uno strano bragozzo dalla vela triangolare...» Ma Lavas Laerk lo azzittì con un'occhiata di sbieco.

Fafhrd sentì contro la schiena la punta d'uno stiletto e dominò la tensione dei propri muscoli.

«Dobbiamo ucciderlo?» La domanda risuonò accanto all'orecchio di Fafhrd.

Lavas Laerk alzò la testa nell'oscurità con un sogghigno contorto e tacque, come ascoltasse il consiglio di qualche invisibile fantasma delle tempeste. Poi scosse il capo. «Lasciatelo vivere, per ora. Potrà mostrarci dov'è nascosto il bottino. Sorvegliatelo con le spade sguainate.»

Lasciarono tutti la galea, calandosi lungo le cime lanciate dalla prua alle rocce che la risacca copriva e scopriva alternativamente. Uno o due risero e balzarono. Una torcia, lasciata cadere, sfrigolò spegnendosi nell'acqua salmastra. Tutti gridavano. Qualcuno cominciò a cantare con una voce ebbra che strideva come un coltello arrugginito. Poi Lavas Laerk ristabilì una parvenza d'ordine e gli uomini si avviarono: metà di loro reggevano le torce, alcuni tenevano ancora strette le borracce di vino, scivolavano e sdrucciolavano, maledicendo le rocce aguzze e i cirripedi che li tagliavano quando cadevano, lanciando minacce esagerate contro le tenebre, dove brillavano strane finestre. Dietro di loro, la lunga galea giaceva come uno scarafaggio morto, con i remi ripiegati sghembi dalle cubie.

Avevano percorso un breve tratto, e il frastuono dei frangenti era divenuto un po' meno tonante, quando la luce delle torce rivelò un portale, in una grande muraglia di roccia nera che forse era un castello, forse una parete di pietra naturale. Il portale era squadrato, alto come un remo. Tre consunti gradini di pietra coperti di sabbia bagnata conducevano alla soglia. Vagamente, si potevano scorgere sulle colonne e sul pesante architrave, bassorilievi in parte obliterati dalla fanghiglia e da incrostazioni, ma inequivocabilmente simorgyani nel loro simbolismo oscuro.

Gli uomini della ciurma si raggrupparono, spalancando gli occhi in silenzio. Il corteo irregolare divenne un ammasso serrato. Poi Lavas Laerk gridò beffardamente: «Dove sono le tue guardie, Simorgya? Dove sono i tuoi guerrieri?» E salì deciso i gradini. Dopo un momento d'incertezza, il gruppo si sciolse e gli uomini lo seguirono.

Sulla soglia massiccia, Fafhrd si arrestò involontariamente, ammutolito nel riconoscere l'origine della fioca luce gialla che prima aveva notato nelle grandi finestre. La sorgente di quella luce era dovunque: soffitto, pareti e pavimento viscido, tutto risplendeva di un'ondeggiante fosforescenza. Persino i bassorilievi brillavano. Si sentì afferrare da una reverenza frammista a ripugnanza. Ma gli uomini si accalcarono intorno a lui, spingendolo avanti. Il vino e l'autorità del loro capo avevano ottenebrato la loro sensibilità, e mentre percorrevano il lungo corridoio sembravano inconsapevoli di quella scena abissale.

All'inizio, alcuni di loro tennero le armi pronte per affrontare una sortita o un'imboscata, ma ben presto le riabbassarono con fare negligente, e presero a scherzare e a succhiare le borracce di vino. Un colossale rematore, dalla barba bionda chiazzata dalla schiuma gialla della risacca, cominciò a cantare e altri si unirono a lui, fino a quando quelle pareti fradice ne echeggiarono. Si addentrarono nella caverna che forse era un castello, lungo l'ampio corridoio tortuoso, dal pavimento coperto di limo.

Fafhrd venne trascinato avanti dalla corrente. Quando si muoveva troppo lentamente, gli altri lo urtavano, ed egli affrettava il passo: ma agiva senza la sua partecipazione consapevole. Solo gli occhi obbedivano alla sua volontà, e si volgevano da una parte e dall'altra, assorbendo i particolari con paurosa curiosità: la serie interminabile di vaghi bassorilievi, in cui mostri marini e orride figure umane e razze quasi antropomorfe sembravano acquistare vita e agitarsi al fluttuare della fosforescenza: un gruppo di finestre altissime o di aperture, da cui scendevano viscide alghe scure; le pozze d'acqua qua e là; i pesci ancora vivi e boccheggianti che gli altri calpestavano o scagliavano lontani a calci; i gruppi di conchiglie barbate fissate agli spigoli; l'impressione di esseri che schizzavano via, lontano, davanti a loro. Sempre più forte, un pensiero gli tambureggiava nella mente: gli altri, sicuramente, dovevano capire dov'erano. Sicuramente dovevano sapere che la fosforescenza era quella del mare. Sicuramente dovevano comprendere che quello era il rifugio delle creature più segrete del profondo. Sicuramente, sicuramente dovevano sapere che Simorgya era veramente sprofondata sotto il mare e ne era riemersa soltanto il giorno innanzi... o un'ora innanzi.

Ma quelli continuavano a marciare alle spalle di Lavas Laerk. e cantavano e gridavano e ingoiavano vino a rapide sorsate, rovesciando la testa e alzando le borracce mentre camminavano. E Fafhrd non riusciva a parlare. I muscoli delle spalle erano contratti, come se già li opprimesse il peso del

mare. La sua mente era sommersa e schiacciata dalla presenza minacciosa della sommersa Simorgya. Ricordi delle leggende. Pensieri dei secoli neri durante i quali gli esseri marini avevano lentamente strisciato e guizzato e nuotato nei labirinti delle stanze e dei corridoi, fino ad avere una tana in ogni crepaccio e in ogni anfratto, fino a quando Simorgya era diventata una sola cosa con i misteri dell'oceano. In una grotta profonda che si apriva sul corridoio, egli scorse una robusta tavola di pietra, dietro la quale stava un gran seggio marmoreo; e sebbene non ne fosse certo, gli parve di intravvedere la forma d'una piovra affastellata là, in una parodia umana, con i tentacoli stretti intorno al seggio, gli occhi vitrei fissi e lucenti.

Gradualmente il bagliore delle torce fumose impallidì, mentre la fosforescenza si faceva più forte. E quando gli uomini smisero di cantare, il suono della risacca non si udiva più.

Poi Lavas Laerk, che aveva appena girato oltre una brusca svolta del corridoio, lanciò un grido trionfante. Gli altri si affrettarono a raggiungerlo, incespicando, barcollando, gridando ansiosi.

«Oh, Simorgya!» gridò Lavas Laerk. «Abbiamo trovato il tuo tesoro!»

La stanza in cui sboccava il corridoio era quadrata, e aveva il soffitto di parecchio più basso. Sparsi qua e là c'erano numerosi cofani neri, fradici e cinti da pesanti bande metalliche. La sostanza sul pavimento era ancora più viscida. C'erano più pozze d'acqua, e la fosforescenza era più forte.

Un rematore dalla barba bionda balzò avanti, mentre gli altri esitavano. Tirò con violenza il coperchio del cofano più vicino. Uno spigolo gli rimase nelle mani: il legno era molle come formaggio, ciò che sembrava metallo era una fanghiglia nera. L'uomo l'afferrò di nuovo, svelse quasi tutto il coperchio, rivelando uno strato d'oro dal fioco lucore, di gemme annebbiate dal limo. Su quella superficie ingioiellata corse in fretta un essere simile a un granchio, che fuggì attraverso un buco posteriore.

Con un grande urlo avido, gli altri si precipitarono sui cofani, strappando, sventrando, colpendo il legno spugnoso con le spade. Due uomini, azzuffandosi per decidere chi di loro doveva aprire un cofano, gli caddero addosso, e quello andò in frantumi sotto il loro peso, lasciandoli a lottare sulle gemme e sul limo.

Lavas Laerk, intanto, era rimasto immobile nel punto da cui aveva lanciato il suo primo grido. A Fafhrd, che era rimasto dimenticato al suo fianco, parve che Lavas Laerk fosse intento disperatamente a cercare qualcosa d'altro, qualcosa di più delle gemme e dell'oro per saziare la sua folle smania. Poi notò che il comandante fissava una porta squadrata, velata dalla

fanghiglia, ma che tuttavia pareva d'oro, e che si trovava nella parete di fronte al corridoio: su di essa era scolpita l'immagine d'uno strano mostro marino ondulante, simile a un sudario. Udì la risata gutturale di Lavas Laerk, lo vide avviarsi deciso verso quella porta. E si accorse che teneva in mano qualcosa. Con un trasalimento di sorpresa, riconobbe l'anello che gli aveva tolto. Vide Lavas Laerk spingere la porta, senza che quella si smuovesse. Vide Lavas Laerk maneggiare l'anello e infilare la parte a forma di chiave nella serratura della porta d'oro, girarla. Vide la porta cedere leggermente alla nuova spinta di Lavas Laerk.

Poi comprese - e la rivelazione fu come l'avventarsi di una precipitosa muraglia d'acqua - che nulla era avvenuto per caso, che tutto, fin dall'istante in cui la sua freccia aveva colpito il pesce, era stato voluto da qualcuno o da qualcosa... qualcosa che voleva fare aprire una porta... E girò su se stesso e fuggì per il corridoio, come se fosse incalzato da un'ondata colossale.

Il corridoio, senza la luce delle torce, era pallido e mutevole come un incubo. La fosforescenza pareva fremere come fosse viva, rivelando in ogni nicchia esseri in precedenza invisibili. Fafhrd inciampò, cadde lungo disteso, riprese a correre. Anche gli scatti più veloci gli parevano lenti, come in un brutto sogno. Si sforzava di guardare soltanto davanti a sé, ma con la coda dell'occhio scorgeva ancora tutti i dettagli di prima: le alghe pendenti, i bassorilievi mostruosi, le conchiglie barbate, gli occhi torvi e fissi della piovra. Notò, senza stupore, che i suoi piedi e il suo corpo splendevano, là dove erano spruzzati o macchiati di limo. Vide un piccolo riquadro di tenebra nella fosforescenza onnipresente, e scattò in quella direzione. Il riquadro ingrandì. Era l'ingresso della caverna. Con un balzo varcò la soglia e si lanciò nella notte. Udì una voce chiamarlo per nome.

Era la voce del Gray Mouser, e giungeva dalla direzione opposta alla galea sfasciata. Fafhrd corse da quella parte, superando cornicioni sdrucciolevoli. Le stelle, che nel frattempo erano ricomparse, gli mostrarono un abisso nero davanti ai piedi. Spiccò un salto, atterrò con uno scossone violento su un'altra superficie di roccia, sfrecciò avanti senza cadere. Vide la cima d'un albero, sopra l'orlo delle tenebre, e per poco non piombò addosso alla figura che fissava estatica nella direzione da cui egli era appena fuggito. Il Mouser lo afferrò per la spalla, lo trascinò sull'orlo della roccia, e lo tirò giù, nel vuoto. Fendettero insieme l'acqua, e si avviarono a nuoto verso il bragozzo ancorato nella cala riparata dalle rocce. Il Mouser fece per salpare l'ancora, ma Fafhrd recise la cima con un coltello strappato alla

cintura dell'amico, e alzò la vela con rapidi, fruscianti scrolloni.

Lentamente, il bragozzo si mosse. Poco a poco le increspature divennero piccole onde, le piccole onde divennero ondate scroscianti. Poi guizzarono accanto a una nera spada di roccia orlata di schiuma e furono in mare aperto. Fafhrd non disse ancora nulla, ma spiegò al massimo la vela e fece tutto il possibile per dare velocità al bragozzo malconcio. Rassegnato a tenersi la curiosità, il Mouser lo aiutò.

Non si erano allontanati di molto quando si udì il rombo. Il Mouser, che guardava verso poppa, lanciò un grido rauco d'incredulità. L'ondata che li stava raggiungendo rapidamente era più alta dell'albero. E qualcosa risucchiava il bragozzo, trascinandolo indietro. Il Mouser alzò le braccia per proteggersi il viso. Poi il bragozzo cominciò a salire: su, su, su, fino a quando raggiunse la cresta dell'onda, poi si sbilanciò, e piombò dalla parte opposta. La prima ondata fu seguita da una seconda e poi da una terza e da una quarta, tutte quasi altrettanto alte. Una imbarcazione più grande sarebbe stata sicuramente sommersa. Finalmente le onde lasciarono il posto a un caos sussultante, schiumante, imprevedibile, in cui furono necessarie ogni stilla di energia e mille decisioni fulminee per mantenere a galla il bragozzo.

Quando venne il pallore che precede l'alba, erano di nuovo sulla rotta di casa, e una piccola vela improvvisata aveva preso il posto di quella lacerata dalla coda della tempesta: dalla stiva era stata aggottata via abbastanza acqua per permettere all'imbarcazione di tenere il mare. Fafhrd, mentre guardava stordito il levar del sole, si sentiva debole come una donna. Udiva appena il Mouser che gli raccontava frammentariamente di aver perduto la galea nell'uragano, e di aver seguita quella che pensava fosse la sua rotta, fino a quando la tempesta s'era attenuata, ed egli aveva avvistato la strana isola e vi era sbarcato, credendo erroneamente che fosse il porto d'imbarco della galea.

Poi il Mouser portò un vino leggero e amaro e un po' di pesce salato, ma Fafhrd li respinse e disse: «C'è una cosa che devo sapere. Io non mi sono mai voltato indietro. Tu guardavi qualcosa dietro di me. Che cos'era?»

Il Mouser scrollò le spalle. «Non lo so. La distanza era troppo grande, la luce era strana. Quello che mi è parso di vedere era piuttosto assurdo. Avrei dato chissà cosa per essere più vicino.» Aggrottò la fronte e si strinse di nuovo nelle spalle. «Ecco, mi è parso di vedere questo: una folla di uomini che portavano grandi manti neri, e che mi parevano Nordici, è uscita precipitosamente da una specie di apertura. Avevano qualcosa di strano: la

luce in cui li ho visti sembrava non avere una sorgente. Poi gli uomini hanno scrollato i grandi mantelli neri intorno a loro, come se lottassero con essi o eseguissero una specie di danza... te l'ho detto, era assurdo... e poi si sono buttati carponi e si sono coperti con i manti e sono tornati strisciando nel luogo da cui erano usciti. E adesso dammi pure del bugiardo.»

Fafhrd scosse il capo. «Però non erano manti» disse.

Il Mouser cominciò ad avere la sensazione che si fosse trattato di qualcosa di ben diverso da quanto aveva immaginato. «Cos'erano, allora?»

«Non so» disse Fafhrd.

«Ma che cos'era quel posto, voglio dire, l'isola che per poco non ci ha risucchiati quando è sprofondata?»

«Simorgya» disse Fafhrd, e alzò la testa e prese a ghignare con aria crudele e agghiacciante, stranita, tanto che il Mouser si sentì sconcertato. «Simorgya» ripeté Fafhrd, e si avvicinò alla murata dell'imbarcazione, abbassò lo sguardo verso l'acqua. «Simorgya. E ora è sprofondata di nuovo. E possa restare immersa per sempre, a marcire nella sua putredine, fino a quando sarà tutta limo!» Fu scosso da un tremito spasmodico per lo slancio della sua maledizione, e poi si lasciò cadere seduto. Lontano, a oriente, cominciò a mostrarsi un barlume color ruggine.

I SETTE SACERDOTI NERI

Occhi di lava rossa su un volto nero come la lava morta guardavano dall'alto del precipizio il cornicione innevato che si restringeva, perdendosi nell'oscurità gelida, appena sfiorata dall'alba. Il cuore del sacerdote nero batteva con violenza contro la cassa toracica. Mai, nella sua vita, né durante la vita del sacerdote suo padre, qualche intruso si era avventurato per quella stretta via che dal Mare Esterno portava attraverso le montagne conosciute sotto il nome di Ossa degli Antichi. Mai, in tre lunghi ritorni dell'Anno dei Mostri, mai, in quattro viaggi della nave alla tropicale Klesh per cercare loro delle mogli, qualcuno aveva percorso quella strada, eccettuati lui stesso e i sacerdoti suoi compagni. Eppure egli l'aveva sempre vigilata fedelmente e attentamente, come se fosse il percorso prediletto per l'assalto notturno da lancieri e arcieri proclivi alla bestemmia.

Poi gli giunse di nuovo, inconfondibile, il rombo del canto. A giudicare dal tono, quell'uomo doveva avere il torace di un orso. Come se si fosse preparato per quello a ogni notte (e infatti era così), il sacerdote nero depose il cappello conico, si sfilò le scarpe foderate di pelliccia e si tolse la ve-

ste pure foderata di pelliccia, rivelando il corpo dagli arti magri e dal ventre cascante, meticolosamente unto di grasso.

Tornò a una nicchia di pietra, scelse un fuscello sottile dal fuoco schermato e lo mise trasversalmente su di un crepaccio nella roccia. La fiamma costante rivelò che la spaccatura era piena, fino a una spanna dalla sommità, di una polvere che scintillava come gemme frantumate. Il sacerdote nero calcolò che sarebbero occorsi trenta lenti respiri prima che il fuscello si bruciasse interamente nella parte centrale.

Tornò senza far rumore al limitare della nicchia che era alta quanto tre uomini alti (sette volte la sua statura) sopra il cornicione innevato. Ora, lontano su quella cengia, egli poteva distinguere vagamente una figura... no, due. Sguainò dal perizoma un lungo coltello e, rannicchiandosi, si protese in avanti, reggendosi sulle mani e sulle punte dei piedi. Mormorò una preghiera al suo strano, improbabile dio. In alto, sopra di lui, il ghiaccio o la roccia scricchiolò debolmente, come se anche la montagna flettesse i muscoli, in attesa di uccidere.

«Sentiamo la prossima strofa, Fafhrd» gridò allegramente quello dei due intrusi che camminava in testa. «Hai avuto trenta passi per comporla, e la nostra avventura non ha occupato più tempo. O forse il gufo poetico ti si è finalmente assiderato in gola?»

Il Mouser sogghignò mentre procedeva a lunghi passi con apparente disinvoltura. Il Cesello, la sua spada, gli oscillava al fianco. Il mantello grigio dal collo alto e il cappuccio che portava drappeggiati addosso gli ombreggiavano i lineamenti olivastri, ma non riuscivano a nasconderne l'espressione impudente.

Gli indumenti di Fafhrd, salvati a stento quando il bragozzo era andato a naufragare sulla costa gelida, erano tutti lana e pellicce. Una grande spilla d'oro gli brillava fioca sul petto e una fascia d'oro, inclinata di traverso, gli tratteneva gli scomposti capelli rossicci. La faccia dalla pelle bianca e dagli occhi grigi aveva un'espressione serenamente ardita, sebbene la fronte fosse pensosamente corrugata. Sopra la spalla destra sporgeva un arco, sopra quella sinistra scintillavano gli occhi di zaffiro d'una bronzea testa di drago, che formava il pomolo d'uno spadone appeso alla schiena.

Poi spianò la fronte e, come se una montagna più gioviale di quella che stavano attraversando avesse assunto la voce, cantò:

Oh, Lavas Laerk
Aveva gli occhi fieri

E ventitré guerrieri,
E nella notte fonda
La nera nave volava sull'onda...
Era il vascello più svelto del mare:
Eppure nulla far poté,
Quand'egli si trovò a lottare
Con la magia, il Mouser e me.
Ora in quegli anfratti bui
Serve ai pesci bocconi squisiti,
Ma...

Le parole s'interruppero, e il Gray Mouser udì lo struscio sibilante del cuoio sulla neve. Si girò di scatto, e vide Fafhrd piombare oltre l'orlo dell'abisso e per un momento si chiese se il colossale Nordico, esaltato dalla sua canzone zoppicante, avesse deciso di illustrare drammaticamente il tuffo di Lavas Laerk nell'oceano senza fondo.

Un attimo dopo, Fafhrd si afferrò con i gomiti e le mani al bordo del cornicione. Nello stesso istante, una figura nera e lucida piombò nel punto che egli aveva appena sgombrato, frenò la caduta con le braccia piegate e le spalle aggobbite, roteò su se stessa con una capriola e si avventò sul Mouser con un coltello che lampeggiava come una scheggia di luna. Il coltello stava per centrare il ventre del Mouser quando Fafhrd, reggendo tutto il proprio peso su un avambraccio, afferrò l'aggressore per una caviglia e gli diede uno strattone. L'omino nero lanciò un sibilo sommesso e terribile, si girò di nuovo e si avventò su Fafhrd. Ma ormai, finalmente, il Mouser si era scosso dallo stordimento che, si disse, non avrebbe mai potuto impadronirsi di lui in un territorio meno orrendamente freddo. Si buttò contro l'omino nero, deviandone l'affondo (sprizzarono scintille quando la lama urtò la pietra ad un dito dal braccio di Fafhrd) e facendo volare la piccola forma unta oltre il cornicione. L'assalitore precipitò e scomparve, silenzioso come un pipistrello.

Fafhrd, ancora spenzolante sull'abisso, finì la sua strofa:

Ma il bocconcino più squisito è lui.

«Zitto, Fafhrd» sibilò il Mouser, chinandosi e ascoltando attento. «Mi sembra di averlo sentito toccare il fondo.»

Con fare distratto, Fafhrd si issò a sedere. «No, non l'hai sentito, se quel

precipizio è profondo anche solo la metà di quanto mi è parso l'ultima volta che ne ho visto il fondo» assicurò al suo compagno.

«Ma cos'era?» chiese il Mouser, aggrottando la fronte. «Sembrava un uomo di Klesh.»

«Sì, proprio, con la giungla di Klesh lontana di qui quanto la luna» gli rammentò ridacchiando Fafhrd. «Senza dubbio un eremita pazzo, annerito dai geloni. Dicono che tra queste collinette si annidino strani esseri.»

Il Mouser alzò gli occhi verso la parete rocciosa che saliva vertiginosamente per un miglio, e scorse la nicchia vicina. «Chissà se ce ne sono altri?» chiese, inquieto.

«Di solito i pazzi vanno in giro da soli» affermò Fafhrd, alzandosi. «Vieni, piccola peste, faremmo bene a proseguire, se vuoi una colazione ben calda. Se le vecchie storie sono vere, dovremmo raggiungere le Solitudini Fredde al sorgere del sole... e là, almeno, troveremo un po' di legna.»

In quell'istante un grande bagliore scaturì nella nicchia da cui era balzato il minuscolo aggressore. La luce pulsava, cangiante, diventando, da violetta che era prima, verde e poi gialla e poi rossa.

«Che cosa lo produce?» fece meditabondo Fafhrd, che finalmente mostrava qualche interesse. «Le vecchie storie non parlano di fuochi sulle Ossa degli Antichi. Ora, se io ti sollevassi. Mouser, penso che potresti arrivare a quella sporgenza e poi arrampicarti fino a...»

«Oh, no» l'interruppe il Mouser, tirando per la manica il grosso barbaro e maledicendo se stesso per aver cominciato a fare domande. «Voglio cuocere la mia colazione su fiamme più normali. E vorrei essere ben lontano da qui, prima che altri occhi scorgano la luce.»

«Non la scorgerà nessuno, piccolo nemico dei misteri» fece ridacchiando Fafhrd: tuttavia si lasciò trascinare via, lungo il sentiero. «Guarda: già si sta spegnendo.»

Ma almeno un altro occhio aveva veduto il bagliore pulsante... un occhio grande quanto quello d'una piovra e luminoso come la Stella del Cane.

«Ah, Fafhrd!» gridò gaiamente il Gray Mouser alcune ore dopo, nell'alba ormai chiara. «Ecco un augurio che riscalda i nostri cuori gelati! Una collina verde ammicca a noi, poveri uomini coperti di brina... Ci strizza l'occhio come una cortigiana di Klesh, coperta di polvere di malachite.»

«Ed è ardente come una cortigiana di Klesh» aggiunse il grosso Nordico, girando a sua volta intorno al dosso della montagna bruna. «Perché ha sciolto tutta la neve.»

Era vero. Sebbene l'orizzonte lontano splendesse bianco e verde per le nevi e il ghiaccio delle Solitudini Fredde, la vicina depressione rotonda conteneva un piccolo lago che non era gelato. E sebbene intorno a loro l'aria fosse ancora fredda, tanto che il loro alito formava nuvolette bianche, il cornicione marrone su cui camminavano era nudo.

Dalla sponda più vicina del lago sorgeva la collina di cui aveva parlato il Mouser, la collina su cui un punto, minuto come una stella, rifletteva ancora i raggi del sole appena sorto, rinviandoli accecanti verso i due compagni.

«Cioè, se è una collina» aggiunse sottovoce Fafhrd. «E in ogni caso, sia una cortigiana di Klesh o una collina, ha parecchie facce.»

Il barbaro aveva ragione. I fianchi verdi erano formati da spuntoni e dossi, che all'immaginazione potevano apparire come facce mostruose... tutti gli occhi erano chiusi, tranne quello che li guardava brillante. Le facce scendevano, sciogliendosi come cera, in enormi rivoli di pietra (o forse erano proboscidi elefantine?) che affondavano nell'acqua immobile, simile ad acido. Qua e là, tra il verde, c'erano chiazze di roccia rossocupa che avrebbero potuto essere sangue o bocche. Con un contrasto stridente di colori, la sommità arrotondata della collina sembrava composta di marmo color carne. Somigliava troppo a una faccia... la faccia di un orco addormentato. Era attraversata da una fascia di roccia di un rosso vivido che poteva essere le labbra dell'orco. Da una fenditura in quella roccia scarlatta saliva un lieve vapore.

La collina non aveva semplicemente un aspetto vulcanico. Sembrava il rigurgito di una coscienza selvaggia, primordiale, feroce più di quanto sapessero immaginare il Mouser e Fafhrd: un rigurgito pietrificato nell'atto di invadere un mondo più giovane e più debole... pietrificato e tuttavia eternamente vigile in un'attesa bramosa.

Poi l'illusione svanì: quattro delle facce svanirono, la quinta vacillò. La collina tornò a essere soltanto una collina, una stranezza vulcanica delle Solitudini Fredde... una collina verde con un brillio.

Fafhrd esalò un gran sospiro. Esaminò l'altra sponda del lago. Era ondulata, irta d'una vegetazione scura che somigliava spiacevolmente a una massa di pelo. Ad un certo punto s'innalzava una tozza colonna di roccia, quasi un altare. Oltre gli arbusti pelosi, chiazzati qua e là da cespugli con le foglie rosse, si stendevano ghiaccio e neve, di tanto in tanto spezzati da grandi rocce e da rari gruppi d'alberi stenti.

Ma c'era qualcosa d'altro che occupava la mente del Mouser.

«L'occhio, Fafhrd. Quell'occhio gaio, scintillante!» bisbigliò, abbassando la voce come se fossero in una strada affollata e ci fosse il rischio di venire uditi da un informatore o da un ladro rivale. «Solo una volta, prima d'ora, ho veduto un simile luccichio, al chiaro di luna, nella stanza del tesoro di un re. Quella volta non me ne sono andato con un colossale diamante. Me lo ha impedito il serpente guardiano. Io l'ho ucciso, ma il suo sibilo aveva attirato altre guardie.

«Ma questa volta vi è solo una collinetta da scalare. E se a questa distanza la gemma brilla tanto, Fafhrd...» Abbassò la mano e strinse la gamba del suo compagno, proprio sopra il ginocchio, per dare maggiore enfasi alle sue parole. «Pensa com'è grande!»

Il Nordico, aggrottando lievemente la fronte per la stretta violenta, e un po' anche per i suoi dubbi e i suoi presentimenti, aspirò tuttavia l'aria gelida, avidamente.

«E noi poveri vagabondi naufragati» continuò estatico il Mouser, «potremo raccontare ai ladri di Lankhmar, che ci ascolteranno a bocca aperta per l'invidia, che non soltanto abbiamo attraversato le Ossa degli Antichi, ma le abbiamo anche raccolte lungo la via.»

Saltellando allegramente, scese per il ripido cornicione che si perdeva nella stretta sella rocciosa orlata dal lago, posta alla congiunzione della montagna più grande con la collina verde. Fafhrd lo seguiva più lentamente, fissando di continuo la collina verde, in attesa di vederla mutarsi di nuovo nelle facce di prima, o di vederla perdere anche quella faccia che le era rimasta. Ma la collina non fece nulla di tutto questo. Il Nordico pensò che forse era stata parzialmente modellata da mani umane: quindi l'idea di un idolo dall'occhio di diamante gli parve meno assurda. All'altra estremità della sella, proprio alla base della collina verde, raggiunse il Mouser che si era soffermato a studiare una roccia piatta e scura, coperta di squarci che fin dalla prima occhiata Fafhrd giudicò artificiali.

«Le rune della tropicale Klesh!» borbottò il Nordico. «Che ci fanno questi geroglifici tanto lontani dalla loro giungla?»

«Sono stati scolpiti, senza dubbio, da un eremita annerito dai geloni, cui la pazzia ha insegnato la lingua di Klesh» osservò ironicamente il Mouser. «Oppure hai già dimenticato l'accoltellatore di questa notte?»

Fafhrd scosse seccamente la testa. Insieme, i due scrutarono le lettere incise profondamente, sforzandosi di mettere a buon uso la scienza acquisita esaminando antiche mappe di tesori e decifrando i messaggi in codice portati dalle spie intercettate.

«I sette...» lesse laboriosamente Fafhrd.

«... sacerdoti neri» finì per lui il Mouser. «Quali che siano, qui si parla di loro. E un dio o una bestia o un diavolo... quel geroglifico ondulato può significare uno dei tre, secondo le parole che seguono, e che io non capisco. È una scritta antichissima. E i sette sacerdoti neri devono servire il geroglifico ondulato, o tenerlo legato... anche qui, potrebbe voler dire una cosa o l'altra, o tutte e due.»

«E finché durerà l'ordine sacerdotale» proseguì Fafhrd, «il dio-bestia-diavolo giacerà tranquillo... o dormirà... o rimarrà morto... o non si alzerà...»

All'improvviso il Mouser spiccò un balzo nell'aria, agitando i piedi. «La pietra scotta» lamentò.

Fafhrd comprese. Attraverso le robuste suole di cuoio di tricheco degli stivali cominciava a sentire il calore innaturale.

«Scotta più del pavimento dell'inferno» osservò il Mouser, saltellando prima su un piede e poi sull'altro. «Ebbene, che facciamo, Fafhrd? Saliamo o no?»

Fafhrd gli rispose con una risata improvvisa, sonora. «L'hai già deciso, ometto, e da un pezzo! Sono stato *io* quello che ha cominciato a parlare di diamanti enormi?»

Perciò salirono, scegliendo il punto in cui una proboscide gigantesca, o un tentacolo, o un mento fuso scendeva dal granito. Non su un'ascesa facile, neppure all'inizio, perché la pietra verde era smussata e arrotondata, e non presentava segni di scalpello o d'ascia... il che fece impallidire la vaga teoria di Fafhrd, secondo la quale la collina era stata foggiata parzialmente da utensili umani.

I due avanzarono lentamente e faticosamente: l'alito sfuggiva dalle loro labbra in grandi nuvolette bianche, sebbene la roccia fosse sgradevolmente calda sotto le loro mani. Dopo un'arrampicata piuttosto faticosa su di una superficie sdrucciolevole, compiuta con l'aiuto delle mani e dei piedi e dei gomiti e delle ginocchia e persino del mento bruciacchiato, si trovarono finalmente sul labbro inferiore di una delle bocche della collina verde. Sembrava che la loro scalata dovesse finire là, perché la grande guancia, sopra di loro, era liscia, e si protendeva verso l'esterno per una lunghezza di lancia.

Ma Fafhrd staccò dalle spalle del Mouser una fune che un tempo assicurava l'albero maestro del bragozzo naufragato. Fece un cappio, e la lanciò verso la fronte, dove spuntava un corno o tozzo palpo. Il nodo scorsoio

trovò un appiglio e resse. Fafhrd si appoggiò con tutto il suo peso alla fune, per controllare, poi guardò il compagno con aria interrogativa.

«Cos'hai in mente?» chiese il Mouser, aggrappandosi affettuosamente alla parete rocciosa. «Questa scalata comincia a sembrarmi una vera assurdità.»

«E la gemma?» rispose Fafhrd, in tono garbatamente beffardo. «Così grossa, Mouser, così grossa!»

«Probabilmente è solo un pezzo di quarzo» ribatté in tono acido il Mouser. «Me ne è passata la voglia.»

«E a me» gridò Fafhrd, «la voglia è venuta soltanto adesso.»

E si lanciò dondolando nel vuoto, intorno alla guancia verde, nella luce fulgida del sole.

Gli sembrò che non fosse lui a oscillare, ma piuttosto il lago immobile e la collina verde. Andò a fermarsi sotto la palpebra mostruosamente gonfia della faccia. Si arrampicò su per la fune, trovò un buon appiglio per i piedi sul cornicione che formava la borsa della palpebra, e gettò l'estremità della corda al Mouser, che adesso non poteva più scorgere. Al terzo lancio, non vide più oscillare la fune. Si accovacciò sul cornicione, puntellandosi per tenerla salda. La sentì tendersi sotto le mani. Poco dopo, il Mouser si arrampicò sulla cengia, e gli fu al fianco.

Sul volto del piccolo ladro era ricomparsa la gaiezza, ma era una gaiezza fragile, come se egli desiderasse sbrigarsi in fretta. Si spostarono adagio adagio lungo la grande borsa dell'occhio, fino a quando si trovarono direttamente sotto l'immaginaria pupilla. Era parecchio al di sopra della testa di Fafhrd, ma il Mouser, issandosi agilmente sulle spalle del compagno, si affrettò a sbirciare.

Il Nordico, che si teneva puntellato contro la parete verde, attendeva impaziente. Gli sembrava che il Mouser non si decidesse mai a parlare. «Allora?» chiese finalmente, quando già le spalle cominciavano a dolergli sotto il peso del compagno.

«Oh, è proprio un diamante.» Il tono del Mouser sembrava stranamente disinteressato. «Sì, è grosso. Riesco appena a coprirlo con la mano aperta. Ed è tagliato in una sfera liscia... una specie d'occhio di diamante. Ma non saprei come estrarlo. È incassato profondamente. Debbo tentare? Non urlare così, Fafhrd, o ci farai cadere tutti e due! Immagino che dovremmo proprio prenderlo, dato che siamo arrivati fin quassù. Ma non sarà facile. Il mio coltello non riesce... sì che ci riesce! Mi sembrava che ci fosse della roccia, intorno alla gemma. Ma è una specie di catrame. Molliccio. Ecco!

Sto scendendo.»

Fafhrd scorse un oggetto liscio, globulare e abbagliante, cinto da un disgustoso cerchio bituminoso e sfrangiato. Poi gli parve che qualcuno gli urtasse leggermente il gomito. Abbassò lo sguardo. Per un momento provò la sensazione stranissima di trovarsi nella verde giungla fumante di Klesh. Dalla pelliccia marrone del suo mantello sporgeva un piccolo dardo uncinato, spalmato di un denso strato d'una sostanza nera e bituminosa come quella che sfigurava l'occhio di diamante.

Si lasciò cadere bocconi sul cornicione, gridando al Mouser di imitarlo. Poi staccò delicatamente il dardo e con grande sollievo scoprì che, sebbene avesse scalfito il robusto cuoio della tunica sotto la pelliccia, non gli aveva sfiorato la carne.

«Credo d'averlo visto» esclamò il Mouser, sbirciando cautamente oltre il bordo riparato della cengia. «Un omino con una lunga cerbottana, coperto di pellicce e con un cappello conico in testa. Sta accovacciato in mezzo a quei cespugli scuri al di là del lago. È nero, mi sembra, come il nostro accoltellatore di questa notte. Un Kleshiano, direi, a meno che sia un altro dei tuoi eremiti con i geloni. Ora si porta la cerbottana alle labbra. Attento!»

Un secondo dardo tintinnò sulla roccia sopra di loro, poi cadde vicino alla mano di Fafhrd, e questi la scostò di scatto.

Vi fu un ronzio, che terminò in uno scatto smorzato. Il Mouser aveva deciso di entrare in azione. Non è facile far roteare una fionda stando sdraiati su una cengia, ma il proiettile del Mouser piombò nei cespugli pelosi vicino all'omino nero, che si acquattò immediatamente e sparì.

Poi fu abbastanza facile decidere un piano d'azione, poiché c'era ben poca scelta. Mentre il Mouser martellava gli arbusti oltre il lago con colpi di fionda, Fafhrd si calò lungo la fune. Nonostante la protezione assicuratagli dal Mouser, si augurava fervidamente che il suo mantello fosse abbastanza robusto. Sapeva per esperienza che i dardi di Klesh erano terribili. A intervalli irregolari giungeva a incoraggiarlo il ronzio dei lanci del Mouser.

Quando arrivò alla base della collina verde, innestò la corda dell'arco e gridò al Mouser che era pronto a coprire la sua ritirata. Frugò con lo sguardo gli spuntoni pelosi oltre il lago: due volte, quando vi scorse un movimento, scagliò una freccia, prelevandola dalla preziosa scorta di venti. Poi il Mouser gli balzò accanto, e insieme presero a correre lungo il bordo caldissimo della montagna, dirigendosi verso il punto in cui l'antico ghiaccio eterno brillava verdognolo. Spesso si voltarono a guardare, oltre il

lago, gli strani arbusti pelosi, frammisti qua e là ai cespugli rosso-sangue, e per due o tre volte ebbero l'impressione di scorgere un movimento, là in mezzo... un movimento che veniva dalla loro parte. Ogni volta che questo avveniva, essi lanciavano una freccia o una pietra, sebbene non riuscissero a capire bene il risultato di quei loro lanci.

«I sette sacerdoti neri...» borbottò Fafhrd.

«Sei...» lo corresse Mouser. «Uno l'abbiamo ucciso ieri notte.»

«Bene, sei, allora» concesse Fafhrd. «Sembrano infuriati con noi.»

«E perché non dovrebbero esserlo?» domandò il Mouser. «Abbiamo rubato l'unico occhio del loro idolo. È un atto che irrita terribilmente i sacerdoti.»

«Mi sembrava che avesse più di un occhio» affermò pensoso Fafhrd. «Solo non li teneva aperti.»

«Ringrazia Aarth che non l'abbia fatto» sibilò il Mouser. «E attento a quel dardo!»

Fafhrd si gettò prontamente a terra, o meglio sulla roccia e il dardo nero rimbalzò sul ghiaccio, più avanti.

«Ritengo che siano irragionevolmente infuriati» asserì Fafhrd, rialzandosi in piedi.

«I sacerdoti lo sono sempre» disse in tono filosofico il Mouser, rabbrividendo a sua volta al pensiero della punta di quel dardo, incrostata di nero.

«Comunque, ce ne siamo liberati» disse Fafhrd con sollievo, mentre insieme al Mouser procedeva a lunghi passi sul ghiaccio. Il Mouser gli lanciò un'occhiata sarcastica, ma il barbaro non se ne accorse.

Per tutto il giorno, i due avanzarono rapidamente sul ghiaccio verde, e cercarono la strada verso sud orientandosi con il sole, che saliva al massimo d'una spanna sopra l'orizzonte. Verso notte, il Mouser abbatté due uccelli artici che volavano a bassa quota con tre lanci della fionda, mentre gli occhi acuti di Fafhrd scorgevano la nera imboccatura d'una caverna in una sporgenza rocciosa sotto un grande pendio nevoso. Per fortuna c'era un gruppo di alberi nani, sradicati e uccisi dal movimento del ghiaccio, presso l'entrata della grotta, e presto i due avventurieri poterono masticare la carne tigliosa e scura degli uccelli, guardando il focherello agonizzante sulla soglia del loro rifugio.

Fafhrd si stirò poderosamente e disse: «Addio à tutti i sacerdoti neri. Ci siamo liberati di un'altra seccatura.» Tese la grande mano dalle lunghe dita. «Mouser, fammi vedere quell'occhio di vetro che hai strappato alla collina verde.»

Senza fare commenti, il Mouser si frugò nella borsa e consegnò a Fafhrd il piccolo globo brillante cinto di bitume. Fafhrd lo prese tra le grosse mani e lo scrutò pensieroso. La luce del fuoco l'attraversava diffondendosi, spruzzando la grotta di riflessi rossi e minacciosi. Fafhrd fissò la gemma senza batter ciglio, fino a quando il Mouser cominciò a notare con un senso di fastidio il grande silenzio che li circondava, rotto solo dai fievoli ma frequenti scoppiettii del fuoco, dai rumorosi ma infrequenti scricchiolii del ghiaccio, fuori dalla caverna. Si sentiva mortalmente stanco, eppure non poteva neppure pensare a dormire.

Finalmente Fafhrd disse, con una voce esile, innaturale: «La terra su cui camminiamo un tempo era viva... una immane belva rovente, che alitava fuoco e sputava roccia fusa. Il suo desiderio costante era sputare materia rovente fino alle stelle. Questo avveniva prima che esistessero gli uomini.»

«Che cosa?» fece il Mouser, riscuotendosi da quella sua ipnosi parziale.

«Ora che sono venuti gli uomini, la terra si è addormentata» continuò Fafhrd con la stessa voce atona, senza guardare il Mouser. «Ma nel suo sogno pensa alla vita, e si agita, e cerca di modellare se stessa in forma d'uomini.»

«Che cosa, Fafhrd?» ripeté a disagio il Mouser. Ma Fafhrd gli rispose mettendosi improvvisamente a russare. Il Mouser, delicatamente, sfilò la gemma dalle dita del compagno. Il cerchio bituminoso era molle e viscido in modo ripugnante, quasi fosse una. sorta di nero tessuto organico. Il Mouser rimise la gemma nella borsa. Passò parecchio tempo. Poi il Mouser toccò la spalla impellicciata del compagno. Fafhrd si svegliò, scosso da un rapido brivido. «Cosa c'è, piccoletto?» domandò.

«Mattino» rispose laconico il Mouser, tendendo la mano sopra le. ceneri del fuoco per indicare il cielo che si rischiarava.

Mentre si chinavano per uscire dalla grotta, udirono un rombo fioco. Guardando oltre il bordo della neve, su per il pendio, Fafhrd vide precipitare verso di loro un enorme globo bianco che crebbe nel tempo brevissimo durante il quale restò a guardarlo. I due compagni ebbero appena il tempo di ributtarsi nella caverna prima che la terra tremasse e il frastuono divenisse assordante; e poi tutto si oscurò momentaneamente, quando l'enorme sfera di neve passò tonando sopra l'imboccatura della grotta. Entrambi sentirono l'odore freddo *è* acido delle ceneri gettate loro in faccia dal fuoco spento al passaggio del globo, e il Mouser tossì.

Ma Fafhrd si avventò immediatamente fuori dalla grotta, mise la corda al grande arco e incoccò una freccia lunga quanto il suo braccio. Mirò in

alto, su per il pendio. Alla sommità, minuscole come insetti al di là della punta uncinata della freccia, c'era una mezza dozzina di figure dai cappelli conici, nettamente profilate contro l'aurora giallopurpurea.

Sembravano indaffarati come scarabei, intenti a manovrare furiosamente un globo bianco alto quanto loro.

Fafhrd esalò mezzo respiro, indugiò, e scagliò la freccia. Le figure minuscole continuarono, per parecchi respiri, a spingere il globo ostinato. Poi quella più vicina alla sfera spiccò un balzo convulso e ricadde sopra di essa. Il globo cominciò a rotolare giù per il pendio, trascinando con sé il corpo trapassato dalla freccia e raccogliendo altra neve. Ben presto il sacerdote venne nascosto dalla crosta sempre più spessa, ma non prima che gli altri, dibattendosi, avessero cambiato la rotta della sfera, che mancò d'una lunghezza di lancia l'imboccatura della caverna.

Mentre il tuono si spegneva, il Mouser si affacciò a sbirciare cautamente.

«Ho fatto spostare la seconda valanga con un colpo di freccia» osservò distrattamente Fafhrd. «Muoviamoci.»

Il Mouser avrebbe voluto girare intorno alla montagna (un percorso lungo e tortuoso, reso infido dalla neve e dalle rocce sdrucciolevoli) ma Fafhrd disse: «No, diritti oltre la vetta, dove le loro palle di neve ci hanno sgombrato la strada. Sono troppo furbi per immaginare che sceglieremo quel percorso.»

Tuttavia, egli tenne una freccia incoccata mentre salivano la pendice rocciosa, e si mosse con estrema cautela quando sormontarono la cresta nuda. Davanti a loro si apriva un paesaggio bianco, chiazzato dal verde dei ghiacci eterni: ma non c'erano figure minuscole che salissero e nelle vicinanze non c'erano nascondigli. Fafhrd sfilò la corda dell'arco e rise.

«Si direbbe che se la siano data a gambe» disse. «Senza dubbio sono tornati di corsa alla loro piccola collina verde, per scaldarsi. Comunque ce ne siamo liberati.»

«Sì, esattamente come ce ne siamo liberati ieri» commentò asciutto il Mouser. «La caduta dell'accoltellatore non è parsa preoccuparli affatto, ma senza dubbio si sono spaventati a morte perché hai trafitto con una freccia un altro dei loro compagni.»

«Beh, comunque» rispose laconicamente Fafhrd, «ammettendo che all'inizio i sacerdoti neri fossero sette, adesso ne rimangono soltanto cinque.»

E si avviò giù per l'altra pendice della montagna, a lunghi passi avventati. Il Mouser lo seguì lentamente, facendo oscillare una pietra nella fionda

dondolante, e guardandosi intorno irrequieto da ogni parte. Quando arrivarono alla neve, la studiò, ma non c'erano tracce fin dove poteva giungere con lo sguardo. Dopo un po', arrivarono ai piedi della montagna, e Fafhrd precedeva il compagno di un tiro di sasso. Per recuperare la distanza, il Mouser cominciò a procedere a lunghi passi sciolti, ma senza desistere dalla vigilanza. La sua attenzione fu attratta da un tozzo monticello di neve proprio davanti a Fafhrd. Le ombre avrebbero potuto dirgli se dietro c'era rannicchiato qualcosa, ma la foschia giallopurpurea nascondeva il sole: perciò continuò a osservare il monticello mentre affrettava il passo. Lo raggiunse e vide che dietro non c'era nessuno, quasi nello stesso istante in cui arrivò all'altezza di Fafhrd.

Il monticello esplose in una pioggia di frammenti di croste di neve e una figura nera dal ventre cascante ne proruppe, avventandosi su Fafhrd, con il braccio d'ebano proteso per sferrare una coltellata al collo del Nordico. Quasi simultaneamente il Mouser spiccò un balzo in avanti, facendo roteare la fionda. La pietra, che era ancora nel cappio di cuoio, centrò l'aggressore nella parte alta del volto. Il coltello ricurvo mancò di pochissimo il bersaglio. L'aggressore cadde. Fafhrd si voltò a guardare, con blando interesse.

La fronte dell'assalitore era segnata da un'ammaccatura così profonda che era impossibile equivocare sulle sue condizioni tuttavia il Mouser si chinò per fissarlo a lungo. «Un uomo di Klesh, veramente» disse meditabondo. «Ma più grasso. Corazzato contro il freddo. Strano che si siano spinti tanto lontano per servire il loro dio.» Rialzò lo sguardo e, senza levare il braccio dal fianco, fece ruotare bruscamente la fionda... come avrebbe fatto un bravaccio, in un vicolo, per ammonire i malintenzionati.

«Ne restano ancora quattro» disse, e Fafhrd annuì lentamente, serio serio.

Per tutta la giornata avanzarono attraverso le Solitudini Fredde, guardinghi, ma senza che accadessero altri incidenti. Si alzò il vento, e il freddo divenne pungente. Il Mouser si alzò il cappuccio per coprirsi la bocca e il naso, e persino Fafhrd si strinse addosso il mantello.

Mentre il cielo si oscurava, assumendo i colori d'indaco e di terra d'ombra, Fafhrd all'improvviso si fermò, incoccò l'arco e scagliò una freccia. Per un momento il Mouser, che era un po' turbato dall'aria assorta del suo camerata, pensò che il Nordico avesse tirato alla neve. Ma poi la neve spiccò un balzo, scalciando con quattro zoccoli grigi, e il Mouser si rese conto che Fafhrd aveva abbattuto un animale commestibile dalla bianca

pelliccia. Si leccò avidamente le labbra intirizzite mentre Fafhrd dissanguava e sventrava in fretta la preda e se l'appendeva alla spalla.

Un poco più avanti c'era uno sperone di roccia nera. Fafhrd lo studiò per un momento, poi si sganciò l'ascia dalla cintura e sferrò meticolosamente un colpo con la parte smussata. Il Mouser si affrettò a raccogliere con un lembo del mantello i pezzi grandi e piccoli che si staccarono dalla pietra. Erano oleosi, ed egli si sentì riscaldare al solo pensiero della ricca fiamma che avrebbero dato.

Appena oltre lo sperone c'era una bassa parete rocciosa, e alla sua base si apriva l'imboccatura d'una caverna, parzialmente schermata da un alto pietrone, circa due lunghezze di lancia più avanti. Il Mouser provò un senso di soddisfazione mentre seguiva il barbaro verso l'invitante varco scuro. Stordito dal freddo e intormentito dalla stanchezza, aveva temuto che sarebbero stati costretti ad accamparsi all'aperto e ad accontentarsi delle ossa degli uccelli avanzati dalla sera prima. Ora, in pochissimo tempo, avevano trovato cibo, combustibile e riparo. Così meravigliosamente comodo...

E poi, mentre Fafhrd girava intorno al paravento di roccia e si avviava verso la bocca della grotta, un pensiero colpì il Mouser: *Troppo comodo.* Senza riflettere oltre, lasciò cadere il carbone e si avventò sul gigantesco compagno, facendolo cadere lungo disteso.

Un dardo passò sibilando, vicinissimo, sopra di lui, e andò a sbattere con un lieve tintinnio contro il paravento di pietra. Senza indugiare, il Mouser guizzò nell'entrata della caverna, estraendo fulmineamente dal fodero la spada, il Cesello. Nell'entrare, sfrecciò leggermente verso sinistra, poi improvvisamente si buttò a destra, si appiattì contro la parete, sferrando fendenti contro le tenebre, mentre cercava di penetrarle con lo sguardo.

Di fronte, dall'altra parte dell'imboccatura, la grotta si ripiegava in un gomito la cui estremità, con grande stupore del Mouser, non era buia, ma fiocamente illuminata da una luce pulsante che non sembrava quella di un fuoco, e neppure del crepuscolo esterno. Somigliava piuttosto al bagliore innaturale che avevano visto tra le Ossa degli Antichi.

Ma, innaturale o no, aveva il vantaggio di profilare l'antagonista del Mouser. L'individuo tozzo ora stringeva un coltello ricurvo, non una cerbottana. Quando il Mouser si scagliò verso di lui, arretrò in fretta lungo il gomito e girò dietro l'angolo da cui proveniva il chiarore pulsante. Con grande stupore del Mouser, mentre avanzava non sentiva soltanto un crescente calore, ma anche l'umidità dell'aria. Girò l'angolo. Il sacerdote nero, che si era fermato subito dopo, si avventò contro di lui. Ma il Mouser era

preparato all'assalto, e il Cesello colpì l'avversario in pieno petto, appena fuori centro, trafiggendolo, mentre il coltello ricurvo lacerava solo l'aria fumante.

Per un momento, il sacerdote ferito tentò di avanzare, lungo la lama sottile, per avvicinarsi al Mouser tanto da poterlo colpire. Ma poi la luce feroce si spense negli occhi del sacerdote che crollò, mentre il Mouser, disgustato, svelleva la lama.

Il sacerdote indietreggiò barcollando nel chiarore fumante, che ora il Mouser vide provenire da una piccola fossa poco oltre. Con un gemito gorgogliante, soffocato dal sangue, l'omettino nero mosse un passo all'indietro e svanì nella fossa. Vi fu lo struscio della carne contro la roccia, una pausa, e poi un tonfo lontano; e poi non si udì più nulla, eccettuato il ribollire remoto che, notò ora il Mouser, proveniva incessante dal fondo del crepaccio... non si udì più nulla, cioè, fino a quando Fafhrd sopraggiunse pesantemente, in ritardo.

«Ne restano tre» l'informò disinvolto il Mouser. «Il quarto, ora, cuoce in fondo a quel crepaccio. Ma questa sera voglio arrosto, non bollito, e per giunta, non ho una forchetta abbastanza lunga. Quindi prendi le pietre nere che io ho lasciato cadere.»

All'inizio Fafhrd obiettò, occhieggiando con fare quasi superstizioso l'apertura da cui uscivano vapore e fuoco, e consigliò di cercare un altro alloggio. Ma il Mouser ribatté che trascorrere la notte nella grotta ormai vuota e facile da tenere d'occhio era meglio che correre il rischio di un'imboscata nell'oscurità assoluta, là fuori. Con sollievo del Mouser, Fafhrd accettò, dopo avere sbirciato all'interno del crepaccio, alla ricerca di possibili appigli utili a un assalitore vivo o bollito. L'omettino non aveva nessuna voglia di lasciare quel luogo piacevolmente fumante.

I due compagni accesero il fuoco contro la parete esterna della grotta, presso l'imboccatura, in modo che nessuno potesse insinuarsi all'interno senza venire rivelato dalle fiamme. Quando ebbero spazzato via un po' di fegato arrosto e uri buon numero di costolette dure e bruciacchiate, ed ebbero gettato le ossa nel fuoco rovente dove crepitarono allegramente, Fafhrd si appoggiò contro la parete e chiese al Mouser di lasciargli guardare l'occhio di diamante.

Il Mouser acconsentì con una certa riluttanza, e provò di nuovo un senso di schifo per il cerchio bituminoso che cingeva la pietra scintillante. Aveva la sensazione che Fafhrd stesse per fare qualcosa di inopportuno con quella pietra... che cosa, non lo sapeva. Ma il Nordico si limitò a sbirciarla per un

momento, quasi perplesso, e poi la ripose nella *sua* borsa. Il Mouser fece per protestare, ma Fafhrd ribatté laconicamente che era proprietà comune, e il Mouser fu costretto ad ammetterlo.

Avevano deciso di montare di guardia a turno: per primo toccava a Fafhrd. Il Mouser si avvoltolò nel mantello, si mise sotto la testa, come cuscino, la borsa e il cappuccio piegato. Il fuoco di carbone fiammeggiava, lo strano splendore che usciva dal crepaccio pulsava fioco. Al Mouser pareva decisamente piacevole trovarsi in mezzo al calore asciutto del primo e il tepore umido del secondo, soprattutto se pensava all'aria gelida dell'esterno. Seguì il gioco delle ombre tra le palpebre socchiuse. Fafhrd, che sedeva tra lui e le fiamme, era una presenza rassicurante: grande e grosso, vigile, a occhi spalancati. L'ultimo pensiero del Mouser, prima di addormentarsi, fu di soddisfazione per il fatto che fosse il barbaro ad avere il diamante. Così il suo guanciale era più morbido.

Lo svegliò una voce strana, sommessa. Il fuoco s'era abbassato. Per un istante spaventoso, pensò che uno sconosciuto fosse entrato nella caverna, magari mormorando parole ipnotiche per gettare l'incantesimo del sonno sul suo camerata. Poi si rese conto che era lo stesso tono di voce usato da Fafhrd la notte precedente, e che il Nordico fissava l'occhio di diamante come se vi vedesse visioni sconfinate, e lo faceva oscillare lentamente. Il dondolio faceva in modo che i raggi scintillanti della gemma si sincronizzassero con il bagliore pulsante in un modo che al Mouser non piaceva affatto.

«Il sangue di Nehwon» andava mormorando Fafhrd, e la sua voce era quasi una cantilena, «pulsa ancora con forza sotto la sua pelle di roccia raggrinzita, e sgorga ancora crudo e ardente dalle ferite nelle montagne. Ma ha bisogno del sangue degli eroi, prima di assumere anch'esso la forma di uomini.»

Il Mouser balzò in piedi, afferrò Fafhrd per la spalla e lo scosse gentilmente.

«Coloro che venerano veramente Nehwon» continuò Fafhrd, assorto nella trance, come se non fosse accaduto nulla «guardano le sue montagne ferite, e attendono pregando il grande giorno del compimento, quando Nehwon si ridesterà, questa volta in forma d'uomo, e si sbarazzerà dei parassiti chiamati uomini.»

Gii scossoni del Mouser diventarono violenti e Fafhrd si destò con un sussulto... e subito sostenne che era sempre stato sveglio, e che il Mouser aveva avuto senza dubbio un incubo. Rise delle proteste del compagno e

non rinunciò alle sue convinzioni. Non volle neppure rendere il diamante: lo nascose nella sua borsa, e poi con due enormi sbadigli si addormentò mentre il Mouser imprecava ancora.

Per il Mouser, non fu una veglia piacevole. Se prima aveva avuto fiducia in quella nicchia rocciosa, adesso fiutava il pericolo in tutte le direzioni e sbirciava incessantemente il crepaccio fumante e la nera entrata al di là delle braci ardenti, evocando visioni vivide di un sacerdote cotto che riusciva ad arrampicarsi egualmente fin lassù. Nello stesso tempo, la parte più logica della sua mente indugiava su di una teoria sgradevolmente coerente: lo strato interno di Nehwon era veramente geloso dell'uomo, e la collina verde era uno dei punti in cui il nucleo di Nehwon cercava di sfuggire all'involucro roccioso e di assumere la forma di invincibili giganti d'aspetto umano, fatti di pietra viva. I neri sacerdoti kleshiti dovevano essere gli adoratori di Nehwon, e sognavano l'annientamento di tutti gli altri uomini. E l'occhio di diamante, anziché essere un bottino prezioso e innocuo, era in un certo senso vivo, e cercava di incantare Fafhrd con il suo sguardo lucente, per trascinarlo verso una fine tenebrosa.

Per tre volte il Mouser cercò di sottrarre la gemma al compagno; la terza volta tagliando il fondo della borsa del Nordico. Ma sebbene il Mouser sapesse di essere il più furbo tagliaborse di Lankhmar, anche se forse un po' fuori esercizio, ogni volta Fafhrd strinse più forte la borsa, borbottò stizzito nel sonno e, infallibilmente, scacciò la mano del Mouser. Questi pensò di impadronirsi con la forza dell'occhio di diamante, ma fu bloccato dall'irrazionale convinzione che quel gesto avrebbe scatenato una resistenza omicida da parte del Nordico. Per la verità, aveva tristi presentimenti circa lo stato in cui si sarebbe svegliato Fafhrd.

Ma quando l'imboccatura della caverna finalmente si rischiarò, Fafhrd si svegliò con uno scrollone e uno sbadiglio ringhioso, stentoreo e gioviale come e più di tutti gli altri che in passato avevano fatto rabbrividire il Mouser. Fafhrd si comportò con un entusiasmo così vivace e sereno che le paure del Mouser svanirono, o almeno vennero ricacciate in fondo alla sua mente. I due avventurieri fecero colazione con la carne fredda, e avvoltolarono e riposero con cura i cosciotti e le spalle che si erano arrostiti durante la notte.

Poi, mentre Fafhrd lo proteggeva, con la freccia incoccata alla corda tesa dell'arco, il Mouser schizzò fuori e balzò al riparo all'esterno del paravento di pietra davanti all'ingresso. Saltellando qua e là per lanciare brevi occhiate oltre la sommità, scrutò la parete di roccia sopra la grotta, cercando trac-

ce di un eventuale agguato. Poi, tenendo pronta la fionda, coprì Fafhrd mentre questi correva fuori. Dopo un po', si convinsero che non c'erano malintenzionati lì vicino, in quell'alba pallida, e Fafhrd si avviò a lunghi passi elastici. Il Mouser lo seguì con sufficiente vivacità, ma dopo un po' venne assalito da un dubbio. Gli pareva che Fafhrd non fosse avviato ben diritto lungo il percorso prestabilito, ma deviasse piuttosto nettamente verso sinistra. Era difficile esserne ben sicuro, poiché il sole non era ancora spuntato e il cielo era pieno di striature di nuvole purpuree e giallognole, e il Mouser non sapeva esattamente da che parte erano venuti il giorno innanzi, poiché un panorama appare sempre diverso, a seconda della direzione da cui lo si guarda.

Dopo un po', tuttavia, espresse apertamente i suoi dubbi, ma Fafhrd rispose con bonaria sicurezza: «Le Solitudini Fredde sono state il mio campo da gioco quand'ero bambino, e le conosco come tu conosci il labirinto dei vicoli di Lankhmar o i viottoli della Grande Palude Salata.» Il Mouser si lasciò convincere quasi completamente. Inoltre, non c'era vento, e questo faceva molto piacere al Mouser, che adorava il caldo.

Dopo mezza giornata di marcia salirono un'erta innevata e il Mouser inarcò incredulo le sopracciglia nel vedere il paesaggio davanti a loro: una piana inclinata di ghiaccio verde, liscio come vetro. L'orlo superiore, che si trovava un po' sulla loro destra, era spezzato da guglie irregolari, come la cresta d'una grande onda liscia. Il pendio inferiore si stendeva alla loro sinistra per una distanza immensa, e si perdeva in una nebbia bianca, mentre davanti a loro sembrava non avere fine.

La piana era così verde da apparire come un oceano incantato, vertiginoso, inclinato per comando di un mago potentissimo. Il Mouser era sicuro che durante la notte riflettesse le stelle.

Si sentì piuttosto inorridito, ma non sorpreso, quando il suo camerata propose tranquillamente di attraversare il ghiacciaio. L'occhio acuto del Nordico aveva individuato un tratto, proprio davanti a loro, dove il pendio si spianava prima di riprendere la discesa. Lungo quel nastro pianeggiante, affermò Fafhrd, potevano camminare facilmente: e poi il Nordico si avviò senza stare ad attendere una risposta.

Con una spallucciata fatalista il Mouser lo seguì, dapprima camminando sulle uova e lanciando molte occhiate inquiete al grande pendio. Gli dispiacque di non avere stivali dai chiodi di bronzo (magari consumati come quelli di Fafhrd) o almeno speroni da fissare alle scarpe sdrucciolevoli, per avere una possibilità di fermarsi, se avesse cominciato a scivolare. Dopo

un po', acquistò una maggiore sicurezza e procedette a passi più lunghi e rapidi, anche se impacciati, colmando la distanza che lo separava da Fafhrd.

Avevano percorso circa tre tiri di freccia su quella piana, e ancora non se ne scorgeva la fine, quando un movimento, colto con la coda dell'occhio destro, indusse il Mouser a voltarsi.

Rapidi e silenziosi, usciti da qualche nascondiglio sulla cresta irregolare, venivano verso di loro gli altri sacerdoti neri, tutti e tre in fila. Si muovevano come sciatori esperti... e per la verità sembrava calzassero sci. Due di loro stringevano lance improvvisate, fatte infilando le impugnature dei pugnali nelle bocche delle lunghe cerbottane, mentre quello in mezzo impugnava come una lancia un ghiacciolo sottile e affilato lungo almeno due braccia e mezzo.

Non c'era tempo per usare la fionda e le frecce, e a che serve infilzare con la spada qualcuno che ha già infilzato te con la lancia? Inoltre, un pendio di ghiaccio non è il posto adatto per eleganti manovre quasi stazionarie. Senza dire una parola a Fafhrd, ma certo che il Nordico avrebbe fatto altrettanto, il Mouser si lanciò giù per il temuto pendio di sinistra.

Fu come gettarsi tra le braccia del demone della velocità. Il ghiaccio ronzava sommessamente sotto i suoi stivali; l'aria tranquilla divenne un vento gelido che gli sferzava gli indumenti e gli agghiacciava le guance.

Ma la velocità non era sufficiente. I sacerdoti neri avevano troppo vantaggio. Il Mouser si augurò che il tratto pianeggiante li bloccasse, ma quelli ne uscirono con maestà e scesero senza perdere l'equilibrio... a non più di due lunghezze di lancia di distanza. I pugnali e il lungo ghiacciolo luccicavano minacciosamente.

Il Mouser sguainò il Cesello e, dopo aver cercato invano di usarlo come bastoncino per acquistare una maggiore velocità, si rannicchiò per offrire minore resistenza all'aria. Ma i sacerdoti neri continuavano ad acquistare terreno. Accanto a lui, Fafhrd piantò lo spadone dal pomolo a testa di drago, in modo che la polvere di ghiaccio si innalzò come una fontana e schizzò via in una grande deviazione laterale. Il sacerdote armato della lancia di ghiaccio deviò per inseguirlo.

Gli altri due sacerdoti, intanto, avevano raggiunto il Mouser. Questi, senza perdere velocità, si inarcò per sfuggire all'affondo della lancia del primo e deviò quella del secondo con il Cesello. Per qualche istante venne combattuto il più strano dei duelli... quasi come se non si muovessero affatto, poiché tutti avanzavano alla stessa velocità. A un certo punto, il

Mouser si trovò a scivolare giù per il pendio a ritroso, parando i colpi feroci delle lance-cerbottane con la sua arma molto più corta.

Ma è sempre utile essere in due contro uno, e questa volta sarebbe stato fatale, se Fafhrd non fosse tornato indietro in quell'istante dalla sua grande deviazione laterale, arrivando a tutta velocità da un pendio che aveva visto solo lui. Arrivò facendo roteare lo spadone. Passò dietro ai due sacerdoti, e un attimo dopo le loro teste ruzzolarono giù, spiccate dai corpi, ma sempre alla stessa velocità.

Eppure, forse per Fafhrd sarebbe stata la fine perché l'ultimo sacerdote nero, forse aiutato dal peso della lancia di ghiaccio, si precipitò su di lui a velocità ancora più grande, e lo avrebbe infilzato: ma il Mouser deviò verso l'alto il ghiacciolo, impugnando il Cesello a due mani, e la punta gelida riuscì solo a scompigliare i lunghi capelli rossi di Fafhrd.

Un attimo dopo, piombarono tutti nella nebbia gelida e bianca. L'ultima volta che il Mouser scorse Fafhrd, ne vide solo la testa che apriva una scia nella nebbia alta fino al collo. Poi il Mouser si ritrovò con gli occhi al di sotto della superficie di quella nebbia.

Gli dava una sensazione stranissima sdrucciolare rapido attraverso quella sostanza lattea, con i cristalli di neve che gli aderivano alle guance, senza sapere se da un istante all'altro si sarebbe sfracellato contro una barriera invisibile. Udì un grugnito che sembrava di Fafhrd, e subito dopo uno scroscio tintinnante, che poteva essere la lancia di ghiaccio frantumata, seguito da un gemito straziato di dolore. Poi ebbe la sensazione di essere arrivato in fondo, seguita da una risalita compiuta per forza d'inerzia: e poi il Mouser uscì dalla nebbia nella luce giallopurpurea del giorno, rotolò in un soffice banco di neve e cominciò a ridere come un pazzo, per il sollievo. Trascorsero alcuni minuti prima che egli si accorgesse di Fafhrd: squassato anche lui dalle risa, era semisepolto lì accanto, in mezzo alla neve.

Quando Fafhrd alzò gli occhi verso il Mouser, questi scrollò le spalle, indicando la nebbia dietro di loro con fare interrogativo. Il Nordico annuì.

«L'ultimo sacerdote è morto. Non ne resta più nessuno!» proclamò allegramente il Mouser, stiracchiandosi sulla neve come se fosse un letto di piume. La sua aspirazione principale era trovare la grotta più vicina (era sicuro che doveva essercene una) e godersi un buon riposo.

Ma Fafhrd aveva altre idee ed era pieno d'energia. Dovevano proseguire alla svelta fino al crepuscolo, disse: e fece balenare agli occhi del Mouser l'allettante miraggio di uscire dalle Solitudini Fredde l'indomani, o addirittura prima di notte; e poco dopo l'ometto si ritrovò a trotterellare al fianco

dell'amico, sebbene di tanto in tanto non potesse fare a meno di chiedersi come facesse Fafhrd a essere tanto sicuro di orientarsi in quel caos di ghiaccio, di neve e di nubi turbinose dai colori sgradevoli. Non era possibile che tutte le Solitudini Fredde fossero state il suo campo da gioco, si disse il Mouser, mentre rabbrividiva all'idea che Fafhrd si era fatto, da piccolo, dei posti adatti per giocare.

Il crepuscolo li colse poco prima che raggiungessero le foreste promesse da Fafhrd, e quando il Mouser cominciò a insistere, presero a cercare un luogo dove passare la notte. Questa volta non fu facile trovare una caverna. Era già buio quando Fafhrd scorse un rilievo roccioso, con un gruppo d'alberi stenti davanti, che promettevano almeno combustibile e un decente riparo.

Sembrava, comunque, che la legna non fosse necessaria, perché a poca distanza dagli alberi c'era uno spuntone di roccia nera, simile a quella che aveva fornito loro il carbone la notte precedente.

Ma non appena Fafhrd alzò allegramente l'ascia, lo spuntone si animò e balzò per trafiggergli il ventre con un pugnale.

Solo l'energia esuberante di Fafhrd valse a salvargli la vita. Si inarcò, scostandosi, con un'agilità e una prontezza che sbalordirono persino il Mouser, e calò l'ascia piantandola nella testa dell'assalitore. Il tozzo corpo nero si dibatté convulsamente e poi s'irrigidì. La risata profonda di Fafhrd fu come un rombo di tuono. «Dobbiamo chiamarlo "il nessun sacerdote nero", Mouser?» chiese.

Ma per il Mouser non c'era nulla di divertente. La sua inquietudine ritornò. Se avevano sbagliato a dare per morto uno dei sacerdoti neri (forse quello precipitato con la sfera di neve, o quello creduto morto nella nebbia), non potevano essersi sbagliati anche a contare per spacciato un altro? Inoltre, come avevano potuto essere così certi, affidandosi a un'antica iscrizione, che i sacerdoti neri fossero soltanto sette? E se ammettevi che potevano essere stati otto, perché non potevano essercene nove, o dieci, o venti?

Fafhrd, tuttavia, ridacchiò di quelle preoccupazioni: tagliò la legna e accese un fuoco ruggente nella nicchia di roccia. E sebbene il Mouser sapesse che il fuoco avrebbe annunciato la loro presenza a miglia e miglia di distanza, era così felice di quel calore che non se la sentì di criticare severamente Fafhrd. E quando si furono riscaldati ed ebbero mangiato la carne arrosto avanzata dal mattino, il Mouser si sentì prendere da una stanchezza deliziosa: si avvoltolò nel mantello e si accinse ad addormentarsi. Fafhrd,

però, scelse quel momento per tirar fuori ed esaminare alla luce del fuoco l'occhio di diamante, che fece subito socchiudere le palpebre del Mouser.

Questa volta, Fafhrd non sembrava andare in trance. Sogghignava con aria vivace ed avida, mentre rigirava la gemma tra le mani, come se ammirasse i raggi che ne scaturivano e ne valutasse mentalmente il valore in robusti pezzi d'oro di Lankhmar.

Per quanto rassicurato, il Mouser si irritò. «Mettilo via, Fafhrd» scattò, insonnolito.

Fafhrd smise di rigirare la gemma, ed uno dei raggi puntò direttamente sul Mouser. Questi rabbrividì, perché per un momento provò la netta sensazione che la gemma lo stesse guardando con intelligenza maligna.

Ma Fafhrd, obbediente, ripose la pietra con una risata e uno sbadiglio e si avvolse nel mantello per dormire. Poco a poco le bizzarre sensazioni e le paure realistiche del Mouser si placarono, mentre guardava la danza delle fiamme, ed egli si assopì.

Poi, la sua prima sensazione conscia fu di venire sbatacchiato bruscamente su un'erba fitta che, al contatto, era spiacevolmente simile a pelo. La testa gli doleva da scoppiare, e c'era un bagliore pulsante, giallopurpureo, striato da scintillii accecanti. Passò qualche istante prima che si rendesse conto che tutte quelle luci erano reali, non dentro alla sua testa.

Alzò il capo per guardarsi intorno, e provò una fitta tormentosa. Ma insistette e poco dopo scoprì dov'era.

Era disteso sulla spiaggia ondulata, coperta di vegetazione scura, al di là dal lago acido ai piedi della collina verde. Il cielo notturno era acceso da un'aurora boreale, mentre la fenditura simile a una bocca, ora spalancata sulla vetta rosea della collina verde, esalava un fumo rosso, a sbuffi, come un uomo ansimante. Tutte le facce sui fianchi della collina verde sembravano mostruosamente vive nelle luci frammiste: le bocche fremevano e gli occhi lampeggiavano... come se ognuno di essi avesse un diamante per globo oculare. A pochi passi dal Mouser, Fafhrd stava ritto, irrigidito, dietro una tozza colonna di roccia che era veramente una specie d'altare scolpito e sovrastato da una grossa conca. Il Nordico cantilenava qualcosa in una lingua tutta grugniti, che il Mouser non conosceva e che non aveva mai sentito usare dall'amico.

Il Mouser si sollevò a sedere. Si toccò delicatamente la testa e scoprì un grosso bernoccolo sopra l'orecchio destro. Nello stesso istante, Fafhrd fece scoccare delle scintille, apparentemente con selce e acciarino, al di sopra della conca, e una colonna di fiamma purpurea s'innalzò. E il Mouser vide

che Fafhrd teneva gli occhi chiusi, e in mano stringeva l'occhio di diamante.

Allora comprese che l'occhio di diamante era stato molto più astuto dei sacerdoti neri che avevano servito il suo idolo. Come quasi tutti i sacerdoti, quelli erano stati troppo fanatici e molto meno furbi del dio che servivano. Mentre loro avevano cercato di recuperare l'occhio rubato e di uccidere i ladri sacrileghi che l'avevano preso, l'occhio aveva saputo badare benissimo a se stesso. Aveva incantato Fafhrd e lo aveva indotto ingannevolmente a seguire un circolo vizioso che aveva riportato lui e il Mouser alla vendicativa collina verde. Aveva persino affrettato l'ultima tappa del viaggio, costringendo Fafhrd a procedere di notte, portando il Mouser dopo averlo stordito nel sonno con un colpo pericolosamente pesante.

L'occhio di diamante, poi, doveva essere stato più lungimirante e volitivo dei suoi sacerdoti. Doveva proporsi qualche fine importante, oltre a quello di ritornare al suo idolo montuoso. Altrimenti, perché avrebbe ordinato a Fafhrd di preservare con cura il Mouser e di portarlo con sé? L'occhio di diamante doveva avere progetti per tutti e due. Nel cervello dolorante del Mouser riverberò la frase che aveva sentito mormorare dal barbaro due notti prima: «Ma ha bisogno del sangue degli eroi, prima di poter assumere forma d'uomo.»

Mentre tutti questi pensieri turbinavano dolorosamente nel cervello del Mouser, egli vide Fafhrd che veniva verso di lui con l'occhio di diamante in una mano e lo spadone sguainato nell'altra, e un sorriso accattivante sul volto cieco.

«Vieni, Mouser» disse gentilmente, «è tempo che attraversiamo il lago e scaliamo la collina e riceviamo il dolce bacio delle labbra lassù, e mescoliamo il nostro sangue al sangue ardente di Nehwon. In tal modo, noi vivremo nei giganti di pietra che stanno per nascere, e conosceremo con loro la gioia di calpestare le città e di schiacciare gli eserciti e di spianare tutti i campi coltivati.»

Quelle frasi folli lanciarono in azione il Mouser, per nulla intimidito dalle luci pulsanti del cielo e della collina. Sfoderò fulmineamente il Cesello e si avventò su Fafhrd, impegnando lo spadone ed eseguendo una rapida mossa, affondo e torsione, per disarmare Fafhrd, strappandogli l'arma di mano... tanto più che il Nordico aveva ancora gli occhi chiusi.

Invece la pesante lama di Fafhrd eluse quella fulminea del Mouser, con la stessa facilità con cui si può evitare la sberla di un bimbo: poi, con un sorriso di rammarico, il barbaro vibrò un affondo ondulante alla gola del

Mouser, che riuscì a schivare solo grazie a un frenetico, fantastico balzo indietro.

Il balzo lo portò in direzione del lago. Immediatamente, Fafhrd lo strinse, attaccando con sprezzante disinvoltura. La faccia larga era una maschera di blando disprezzo. La sua spada, sebbene molto più pesante, si muoveva con la stessa destrezza del Cesello, intessendo un lucente arabesco d'attacco che costringeva il Mouser ad arretrare, arretrare, arretrare.

E gli occhi di Fafhrd restavano chiusi. Solo quando si trovò ricacciato sul bordo del lago, il Mouser ne comprese la ragione. L'occhio di diamante, nella sinistra del barbaro, vedeva per lui. Seguiva ogni movimento del Cesello con l'attenzione intenta d'un serpente.

Perciò, mentre saltellava sul nero bordo scivoloso, sopra il lago dai riflessi folli, mentre i cieli pulsavano giallopurpurei intorno a lui e dietro di lui la collina verde ansimava, il Mouser all'improvviso ignorò la spada minacciosa di Fafhrd, si chinò e sferrò un fendente imprevedibile all'occhio di diamante.

Il fendente di Fafhrd passò sibilando un dito al di sopra della testa del Mouser.

L'occhio di diamante, colpito dal Cesello, esplose in uno sbuffo candido.

Il nero suolo peloso, sotto ai loro piedi, si scosse come in preda a un tormento insopportabile.

La collina verde eruttò un vendicativo sbuffo rosso, che fece barcollare il Mouser, e scagliò nel livido cielo notturno uno zampillo di roccia fusa, alta il doppio della collina.

Il Mouser abbrancò il compagno che stava osservando la scena ad occhi sbarrati e lo trascinò lontano dalla collina verde e dal lago.

Una dozzina di battiti di cuore dopo che essi avevano lasciato quel posto, lo zampillo di roccia fusa investì l'altare e si disperse. Alcuni zampilli rossi arrivarono persino a Fafhrd e al Mouser, scagliando dardi fiammeggianti al di sopra delle loro spalle, mentre i due fuggivano precipitosamente. Un paio di gocce li colpirono, e il Mouser dovette spegnere le fiamme che si erano appiccate al manto del compagno.

Voltandosi indietro, mentre correva, il Mouser scorse per l'ultima volta la collina verde. Sebbene continuasse a sputare fuoco e a sbavare rigagnoli rossi, sembrava molto solida e immobile, come se tutte le sue capacità potenziali di vita fossero svanite una volta per sempre.

Quando finalmente smisero di correre, Fafhrd si guardò stupidamente la mano sinistra e disse: «Mouser, mi sono tagliato il pollice. Sanguina.»

«Anche la collina verde» commentò il Mouser, voltandosi indietro. «E sta morendo dissanguata, sono felice di dirlo.»

ARTIGLI NELLA NOTTE

La paura aleggiava sopra Lankhmar nel chiaro di luna. La paura fluiva come nebbia per le vie tortuose e il labirinto dei vicoli, insinuandosi anche in quella strada tutta curve, simile a un crepaccio, dove una lanterna fuliginosa indicava la porta della taverna dell'Anguilla d'Argento.

Era una paura sottile: non quella ispirata dall'assedio di un esercito, o da una guerra tra i nobili, o da una rivolta di schiavi, o da un sovrano pazzo votato a un cieco massacro, o da una flotta nemica che risalisse dal Mare Interno l'estuario del Hlal. E tuttavia non era meno potente. Serrava le gole morbide delle donne cinguettanti che varcavano la bassa porta dell'Anguilla d'Argento, rendendo d'improvviso stridule le loro risa. Toccava anche gli accompagnatori delle donne, spingendoli a parlare a voce più alta e a fare tintinnare le spade più forte di quanto fosse necessario.

Era un gruppo di giovani aristocratici che cercavano svago in un luogo malfamato e pericoloso. Avevano abiti ricchi e fantastici, secondo la moda della decadente nobiltà di Lankhmar. Ma c'era un particolare che appariva quasi troppo folle persino nell'esotica Lankhmar. Ogni donna aveva la testa racchiusa in una piccola gabbia da uccelli, d'argento finemente lavorato.

La porta si aprì di nuovo, questa volta per far uscire due uomini che si allontanarono a passo svelto. Uno era alto e massiccio, e pareva nascondere qualcosa sotto il grande mantello. L'altro era piccolo e agile, vestito dalla testa ai piedi di un grigio che pareva fondersi con il chiaro di luna. Portava una canna da pesca bilanciata sulla spalla.

«Chissà cosa stanno combinando questa volta il Gray Mouser e Fafhrd» mormorò un avventore, voltandosi a guardare incuriosito. Il taverniere scrollò le spalle.

«Niente di buono, ci scommetto» insistette l'avventore. «Ho visto la cosa sotto il mantello di Fafhrd muoversi, come se fosse viva. Oggi, a Lankhmar, questo è molto sospetto. Capisci cosa intendo dire? E poi la canna da pesca.»

«Calma» disse il taverniere. «Sono due onesti furfanti, anche se hanno un gran bisogno di danaro, come dimostra la somma che mi devono per il vino bevuto. Non dir nulla contro di loro.»

Ma il taverniere aveva l'aria un po' perplessa e turbata mentre rientrava, spingendo spazientito l'avventore davanti a sé.

Da tre mesi la paura era venuta a Lankhmar, e all'inizio era stata qualcosa di ben diverso... non era stata paura. Solo una serie numerosa di furti di gingilli da poco prezzo e di gemme preziose, le cui vittime erano state soprattutto le donne. Venivano rubati di preferenza gli oggetti lucenti, indipendentemente dalla loro natura.

Secondo le dicerie, una banda di ladri dalle dita eccezionalmente leggere si era specializzata nel visitare gli spogliatoi delle grandi dame, benché le ancelle e gli schiavi, nonostante le frustate, non avevano rivelato i presunti complici. Poi qualcuno avanzò la teoria che i furti fossero opera di bambini, troppo piccoli per giudicare il valore degli oggetti.

Ma poco a poco il carattere dei furti cominciò a cambiare. Sparivano in misura sempre minore gli oggettini di poco prezzo. Sempre più spesso, le gemme preziose venivano prelevate in mezzo ai pezzi di vetro e ai ninnoli dorati, dando la strana impressione che i ladri acquisissero solo con l'esercizio una sorta di capacità di discriminazione.

All'incirca in quel periodo la gente cominciò a sospettare che l'antica e stimata Corporazione dei Ladri di Lankhmar avesse inventato uno stratagemma nuovo; e si parlò di torturare alcuni dei presunti capi, o di aspettare che il vento soffiasse da ovest per dar fuoco alla Via dei Setaioli.

Ma poiché la Corporazione dei Ladri era un'organizzazione conservatrice e fossilizzata, sposata ai metodi tradizionali, i sospetti cambiarono bersaglio, quando divenne sempre più evidente che era all'opera una mentalità incredibilmente ardita e ingegnosa.

I preziosi sparivano in pieno giorno, persino da stanze chiuse a chiave e sorvegliate dalle guardie, e dai giardini pensili. Una dama, al sicuro in casa sua, posò per caso un braccialetto sul davanzale d'una finestra inaccessibile dall'esterno: e quello svanì mentre lei conversava con un'amica. La figlia di un nobile, mentre passeggiava nel suo giardino, sentì qualcuno protendersi da un albero fronzuto e strapparle uno spillone di diamanti dai capelli. I servitori si arrampicarono prontamente sull'albero, ma non trovarono nulla.

Poi un'ancella, in preda all'isterismo, si precipitò dalla sua padrona annunciandole di avere appena veduto un grosso uccello tutto nero che prendeva il volo da una finestra, stringendo saldamente negli artigli un anello di smeraldo.

Questa storia, all'inizio, incontrò una furiosa incredulità. Si concluse che

era stata l'ancella a rubare l'anello. Venne quasi uccisa a frustate tra la generale approvazione.

Il giorno dopo un grosso uccello nero scese in picchiata sulla nipote del Sovrano e le strappò un gioiello dall'orecchio.

Subito cominciarono a fioccare le conferme. La gente raccontava di aver visto uccelli d'aspetto insolito alle ore e nei luoghi più diversi. Si ricordò che in occasione di ogni furto c'era stata aperta una via aerea. Le vittime cominciarono a rammentare particolari che sul momento erano apparsi di poco conto... un battito d'ali, un fruscio di penne, sterco di uccelli, ombre volteggianti e così via.

Tutta Lankhmar era un brusio di ipotesi stupite. Si credette, tuttavia, che i furti sarebbero cessati, ora che se ne conoscevano gli autori e che si erano prese precauzioni adeguate. Non si diede eccessiva importanza all'orecchio ferito della nipote del Sovrano. Ed entrambi i giudizi si rivelarono errati.

Due giorni dopo, la famosa cortigiana Lessnya venne assalita da un grosso uccello nero, mentre attraversava un'ampia piazza. Messa sull'avviso, Lessnya aveva reagito cercando di colpire l'uccello con una bacchetta dorata, gridando per spaventarlo e farlo fuggire.

Con grande orrore degli astanti, l'uccello aveva evitato i colpi furiosi, le aveva piantato gli artigli nella spalla candida, e le aveva beccato rabbiosamente l'occhio destro. Poi aveva lanciato uno strido, sbattendo le ali, e aveva preso il volo in un frullo di penne nere, stringendo tra gli artigli una spilla di giada.

Nel volgere di tre giorni, altre cinque donne vennero derubate in modo identico; e tre di loro vennero mutilate.

Lankhmar era spaventata. Quel comportamento da parte degli uccelli, così malsano e dotato di uno scopo preciso, suscitava ogni genere di paure superstiziose. Sui tetti furono piazzati arcieri armati di frecce a tre punte per la caccia ai volatili. Le donne timorose restavano in casa, oppure portavano manti per nascondere i gioielli. Nonostante il caldo dell'estate, la notte si tenevano chiuse le imposte. Innumerevoli furono gli innocenti piccioni e i gabbiani trafitti o avvelenati. I giovani nobili più spavaldi chiamarono i loro falconieri ed andarono a caccia dei malandrini.

Ma ebbero molte difficoltà a individuarli; e le poche occasioni in cui ci riuscivano, i loro falchi si trovavano alle prese con avversari che volavano veloci e combattevano energicamente. Più d'un allevamento di falchi pianse la perdita di un favorito. Tutti i tentativi di rintracciare i ladri alati fallirono.

Queste attività ebbero un solo risultato tangibile: quasi tutti gli assalti e i furti, da allora, ebbero luogo durante le ore d'oscurità.

Poi una donna morì tra dolori strazianti, tre ore dopo essere stata artigliata al collo, e i medici dalle palandrane nere giurarono che doveva esserci un veleno virulento nelle unghie che l'avevano ferita.

Il panico crebbe, e vennero proposte le teorie più assurde. I sacerdoti del Grande Dio affermarono che era la punizione divina per la vanità femminile, e fecero lugubri profezie sull'imminente ribellione di tutti gli animali contro gli uomini peccatori. Gli astrologi formularono allusioni e accenni vaghi e inquietanti. Una folla inferocita bruciò un allevamento di volatili di proprietà d'un ricco mercante di cereali, e poi prese ad aggirarsi per le strade, lapidando tutti gli uccelli e uccidendo tre dei sacri cigni neri prima di venire dispersa.

Gli attacchi continuarono. E Lankhmar, con la sua abituale elasticità, cominciò ad adattarsi, in una certa misura, a quel bizzarro, inspiegabile assedio. Le donne ricche trasformarono in moda la loro paura adottando reti d'argento per proteggersi il volto. Alcuni begli spiriti scherzarono sul fatto che, in un mondo a soqquadro, gli uccelli erano liberi e le donne erano in gabbia. La cortigiana Lessnya si fece fare dal suo gioielliere un lucente occhio d'oro cavo, che secondo gli uomini accresceva la sua bellezza esotica.

Poi a Lankhmar comparvero Fafhrd e il Gray Mouser. Pochi immaginarono dov'erano stati l'enorme barbaro nordico e il suo piccolo, sveglio compagno, o perché fossero ritornati proprio allora. Fafhrd e il Gray Mouser non fornirono spiegazioni.

I due si diedero a fare molte domande all'Anguilla d'Argento e altrove, bevendo molto vino ma evitando le risse. Tramite certi canali d'informazione piuttosto tortuosi, il Mouser apprese che l'usuraio Muulsh, favolosamente ricco ma socialmente inaccettabile, aveva acquistato un famoso rubino dal Re dell'Oriente, che a quei tempi era a corto di danaro, e si accingeva a farne dono alla moglie. Allora il Mouser e Fafhrd fecero altre inchieste e certi preparativi in segreto, e sgattaiolarono insieme dalla taverna dell'Anguilla d'Argento in una notte di luna, portando oggetti di natura misteriosa che destarono dubbi e sospetti nella mente del taverniere e di altri.

Infatti non si poteva negare che la cosa portata da Fafhrd sotto il grande mantello si muovesse come se fosse viva e avesse le dimensioni d'un grosso uccello.

Il chiaro di luna non addolciva le aspre linee angolose della grande casa di pietra di Muulsh, l'usuraio. Squadrata, con il tetto piatto e le finestre

piccole, alta tre piani, stava un po' discosta dalle case quasi identiche dei ricchi mercanti di cereali, come reietta.

Accanto ad essa scorrevano le acque del Mal, che vorticavano rabbiose nel passare oltre quel quartiere della città, che sporgeva a gomito nel fiume poderoso. Aggettato ed elevato sul rione, dalla parte più vicina al fiume, stava un edificio buio, simile a una torre, uno dei numerosi templi maledetti e abbandonati di Lankhmar, chiuso in tempi antichi per ragioni ormai note soltanto a certi sacerdoti e negromanti.

Dall'altra parte, strette l'una all'altra, c'erano le solide forme scure dei magazzeni. La casa di Muulsh pareva irradiare un muto potere... una sensazione di grandi ricchezze e di pesanti segreti custoditi gelosamente.

Ma il Gray Mouser, scrutando da uno dei tipici abbaini lankhmariani nello spogliatoio della moglie di Muulsh, stava contemplando un aspetto ben diverso del carattere dell'usuraio. Lo strozzino, notoriamente senza cuore, tremava sotto una sfuriata coniugale, e somigliava soprattutto a un cagnetto servile... o forse a una chioccia ansiosa e sollecita.

«Verme! Lumacone! Grossa bestia lardosa!» gridava la moglie giovane e snella, quasi cantilenando le parole. «Hai rovinato la mia vita, con il tuo fetido modo di far quattrini. Non c'è una nobildonna che si degni di parlare con me. Non c'è un nobile o un mercante di grano che si azzardi a corteggiarmi. Dovunque mi danno l'ostracismo. E tutto questo perché hai le dita sporche e contaminate dal danaro che maneggi!»

«Ma, Atya» mormorò timidamente Muulsh, «ho sempre pensato che tu avessi amici cui far visita. Quasi tutti i giorni stai fuori per ore e ore... anche se non mi dici mai dove sei stata.»

«Zotico insensibile!» gridò la moglie. «C'è da meravigliarsi se vado a rifugiarmi in un angoletto solitario a piangere e a cercare un'amara consolazione dell'isolamento? Tu non comprenderai mai la delicatezza delle mie emozioni. Perché mai ti ho sposato? Non l'avrei mai fatto, puoi esserne certo... ma tu hai costretto il mio povero padre ad accettare approfittando delle sue difficoltà. Tu mi hai comprata! È l'unico modo che tu conosci, per ottenere qualcosa.

«E poi, quando il mio povero padre è morto, hai avuto la sfrontatezza di comprare questa casa, la sua casa, la casa in cui sono nata io. L'hai fatto per completare la mia umiliazione. Per riportarmi dove tutti mi conoscevano e potessero dire: "Ecco la moglie di quell'impossibile usuraio"... ammesso che usino una parola corretta come "moglie"! Tu non vuoi altro che torturarmi e degradarmi, trascinarmi al tuo infimo, innominabile livello!

Oh, porco osceno!»

Poi Atya pestò i tacchetti dorati sul lucente parquet. Vestita d'una tunica e di un paio di ampi pantaloni di seta gialla, era molto graziosa, minuta e snella. Il volto dal mento piccino e dagli occhi lucenti era singolarmente affascinante, sotto il baldacchino di lisci, lucidi capelli neri. I movimenti svelti ricordavano uno svolazzare irrequieto. In quel momento ognuno dei suoi gesti esprimeva collera e irritazione insopportabile, ma nei suoi modi c'era anche una certa studiata disinvoltura, che suggeriva al Mouser (il quale si divertiva immensamente), una scena che aveva recitato molte volte.

La stanza si addiceva bene alla donna, con i tendaggi di seta e i mobili fragili. I bassi tavolini, sparsi qua e là, erano carichi di barattoli di cosmetici, ciotole di dolciumi, e frivoli ninnoli d'ogni genere. Le fiamme delle candele sottili ondeggiavano nella brezza tepida che spirava dalle finestre aperte.

Appese a catene delicate c'erano dodici gabbie di canarini, usignoli, inseparabili, e altri piccoli cantori: alcuni sonnecchiavano, altri trillavano assonnati. Qua e là erano sparsi soffici tappeti. Era un morbido nido in mezzo all'aspra struttura di pietra di Lankhmar.

Muulsh era più o meno come l'aveva descritto la moglie: grasso, brutto, d'una ventina d'anni più vecchio di lei. La tunica sgargiante gli stava addosso come un sacco. L'aria d'apprensione e di desiderio con cui guardava la moglie era di una comicità irresistibile.

«Oh, Atya, mia piccola colomba, non essere in collera con me. Faccio di tutto per accontentarti, e ti amo tanto» gridò Muulsh, e tentò di posarle la mano sul braccio. Lei gli sfuggì. L'uomo l'inseguì goffamente, e andò subito a sbattere contro una delle gabbie, appese a metà altezza. Atya gli si rivoltò, infuriata.

«Disturbi le mie bestiole, bruto! Su, su, miei cari, non spaventatevi. È solo la vecchia elefantessa.»

«Maledette le tue bestiole!» imprecò Muulsh, impulsivamente, stringendosi la fronte. Poi si riprese e arretrò, come se temesse di ricevere in testa una babbuccia.

«Oh! Dunque, oltre a tutti gli altri affronti volgari, siamo anche maledette?» chiese Atya, con voce divenuta improvvisamente gelida.

«No, no, mia amatissima Atya. Avevo perso la testa. Ti amo moltissimo, e amo tanto anche le tue bestioline piumate. Non volevo offendervi.»

«Certo, non volevi offenderci! Tu vuoi soltanto tormentarci a morte.

Vuoi degradarci e...»

«Ma, Atya» interruppe l'uomo, per placarla, «non credo proprio di averti degradata. Ricorda, anche prima che io ti sposassi, la tua famiglia non frequentava molto la buona società di Lankhmar.»

Quella frase fu un errore, come poté constatare il Mouser, soffocando una risata. Anche Muulsh dovette rendersene conto perché, quando Atya sbiancò in viso e fece per afferrare una pesante bottiglia di cristallo, si ritrasse e gridò: «Ti ho portato un regalo.»

«Possono immaginare di che si tratta» sbuffò sdegnosamente la giovane donna, rilassandosi un po', ma senza mollare la bottiglia. «Un ciondoletto che una dama regalerebbe alla sua ancella. O qualche straccio vistoso degno d'una prostituta.»

«Oh, no, mia cara. È un dono degno d'una imperatrice.»

«Non ti credo. È per colpa del tuo pessimo gusto e dei tuoi modi orribili che Lankhmar non mi accetta.» Il volto fine e delicato si contrasse in un broncio, il seno affascinante si alzava e si abbassava ancora in un ansito di collera. «"È la concubina di Muulsh l'usuraio", dicono, e ridono di me. Ridono!»

«Non ne hanno il diritto. Io posso comprarli tutti quanti. Aspetta che ti vedano con il mio dono. È un gioiello per cui la moglie del Sovrano darebbe il dente del giudizio!»

Alla parola "gioiello", il Mouser sentì un sottile brivido d'anticipazione passare per la stanza. In particolare, vide uno dei drappeggi serici fremere in un modo che non poteva essere giustificato dalla pigra brezza.

Si sporse in avanti cautamente, allungando il collo, e sbirciò in basso, di traverso, nello spazio tra i drappi e il muro. Poi lentamente un sorriso di malizioso divertimento apparve sul suo volto camuso.

Accovacciati nella fioca luminescenza ambrata che filtrava attraverso i drappi c'erano due uomini magri, seminudi, che indossavano solo brache scure. Ognuno di loro portava un otre abbastanza grande da contenere una testa umana. Dagli otri esalava un fievole aroma soporifero che il Mouser aveva già notato anche prima, senza riuscire a individuarne l'origine.

Il sorriso del Mouser si fece più ampio. Senza far rumore, tirò avanti la sottile canna da pesca che gli stava al fianco e ispezionò la lenza e gli artigli spalmati d'una sostanza appiccicosa che servivano da amo.

«Mostrami il gioiello!» disse Atya.

«Certo, mia cara. Subito» rispose Muulsh. «Ma non credi che prima faremmo meglio a chiudere l'abbaino e le altre finestre?»

«Nossignore!» scattò Atya. «Devo morire soffocata solo perché un branco di vecchie comari si è abbandonato a una sciocca paura?»

«Ma, mia colomba, non è una sciocca paura. Tutta Lankhmar è spaventata. E a ragione.»

L'usuraio si mosse, come per chiamare uno schiavo. Atya pestò stizzita il piede. «Fermo, grasso codardo! Rifiuto di abbandonarmi a queste paure puerili. Non credo a quelle storie fantastiche, anche se tante grandi dame sono pronte a giurare che è vero. Non provarti a chiudere le finestre. Mostrami subito il gioiello, altrimenti... altrimenti non sarò più carina con te.»

Sembrava sull'orlo di una crisi isterica. Muulsh sospirò, rassegnato.

«Benissimo, mio tesoro.»

Si avvicinò a un tavolino intarsiato accanto alla porta, schivando goffamente le gabbie degli uccellini, e frugò in un cofanetto. Quattro paia d'occhi seguirono attenti le sue mosse. Quando Muulsh tornò indietro, aveva in mano qualcosa che luccicava. Lo posò al centro del tavolo.

«Ecco» disse, arretrando. «Ti avevo detto che era degno d'una imperatrice, e lo è davvero.»

Per qualche istante, nella stanza vi fu silenzio. I due ladri, dietro le tappezzerie, avanzarono adagio, avidamente, allentando senza far rumore i cordoni degli otri, mentre i loro piedi carezzavano il pavimento lucido, come zampe di gatto.

Il Mouser fece passare la sottile canna da pesca attraverso l'abbaino, evitando le catenelle argentee delle gabbie, fino a quando l'artiglio pendente venne a trovarsi direttamente sopra il centro del tavolo, come un ragno pronto a gettarsi su di un grosso, ignaro scarafaggio rosso.

Atya spalancò gli occhi. Una nuova dignità e un nuovo rispetto per se stesso si insinuò nell'espressione di Muulsh. Il gioiello scintillava come una grossa, lucente, fremente goccia di sangue.

I due ladri si piegarono, pronti a scattare. Il Mouser spostò leggermente la canna, valutando la mira prima di abbassare l'artiglio. Atya protese impaziente la mano e si mosse verso il tavolo.

Tutte queste azioni vennero interrotte simultaneamente.

Vi fu un battito e un frullo d'ali possenti. Un uccello color inchiostro, un po' più grosso d'un corvo, entrò svolazzando da una finestra laterale, piombando nella stanza come un frammento di tenebra distaccatosi dalla notte. I suoi artigli tracciarono graffi lungo un braccio, quando si avventò sul tavolo. Poi inarcò il collo, lanciò uno strido sonoro e fremente, e si avventò contro Atya.

Nella stanza vi fu un turbine di movimenti caotici. L'artiglio appiccicoso si arrestò a metà della discesa. I due ladri si dibatterono sgraziatamente per restare in equilibrio senza farsi scorgere. Muulsh mulinò le braccia e urlò: «Sciò! Sciò!» Atya cadde.

L'uccello nero passò in volo a poca distanza da Atya, sfiorando e urtando con le ali le gabbie d'argento, e si lanciò nella notte.

Nella stanza vi fu di nuovo un breve silenzio. I gentili uccelletti canori erano ammutoliti all'incursione del loro fratello rapinatore. La canna da pesca sparì attraverso l'abbaino. I due ladri sgattaiolarono dietro le tappezzerie, dirigendosi senza far rumore verso una porta. L'espressione di sgomento e di paura stava cedendo il posto, sui loro volti, a un'insoddisfazione professionale. Atya si sollevò sulle ginocchia, coprendosi il viso con le mani delicate. Un brivido scosse il collo carnoso di Muulsh, che avanzò verso di lei.

«Ti ha... ti ha fatto male? La tua faccia. Ti si è avventato contro.»

Atya abbassò le mani, rivelando il volto indenne. Fissò il marito. Poi di colpo il suo sguardo diventò furioso, come una pentola che comincia improvvisamente a bollire.

«Grosso gallinaccio buono a nulla!» gridò. «Per quel che te ne importava, avrebbe anche potuto strapparmi gli occhi a beccate! Perché non hai fatto qualcosa? Hai gridato "Sciò! Sciò!" quando mi ha assalita! E il gioiello è perduto per sempre, ormai! Oh, miserabile cappone!»

Si alzò in piedi, sfilandosi una babbuccia con aria decisa ed esasperata. Muulsh batté in ritirata, protestando e urtando contro le gabbie.

Soltanto il mantello abbandonato da Fafhrd indicava il punto dove si era separato dal Gray Mouser. Affrettandosi a raggiungere l'orlo del tetto, questi scorse la figura imponente del barbaro un po' lontano, oltre i tetti dei vicini magazzeni. Il barbaro stava contemplando il cielo stellato. Il Mouser raccattò il mantello, scavalcò d'un balzo lo stretto varco e lo seguì.

Quando il Mouser lo raggiunse, Fafhrd sogghignava soddisfatto, mostrando i grossi denti candidi. La sua figura enorme, robusta ed agile, e i bracciali e l'alta cintura di cuoio costellati di borchie metalliche erano stonati, a Lankhmar, non meno dei lunghi capelli color rame, i lineamenti massicci e la carnagione chiara di Nordico, spettrale nel chiaro di luna. Saldamente aggrappata al pesante guanto da falconiere, sul polso, stava un'aquila dal cappuccio bianco, che gonfiò le penne ed emise un gorgoglio irritato all'avvicinarsi del Mouser.

«E adesso dirmi che non posso fare il falconiere con la luna piena!» esclamò Fafhrd, allegrissimo. «Non so cos'è accaduto nella stanza, o quanta fortuna hai avuto tu, ma in quanto all'uccello nero che è entrato e uscito... Eccolo qui!»

E urtò con il piede un mucchio inerte di penne nere. Il Mouser sibilò i nomi di parecchi dèi in rapida successione, poi chiese: «E il gioiello?»

«Non so» disse Fafhrd, senza dare troppa importanza alla cosa. «Ah, ma avresti dovuto vedere, ometto! Una lotta meravigliosa!» La sua voce riacquistò un tono d'entusiasmo. «L'altro volava svelto ed era furbo, ma Kooskra si è levata come il vento del nord su un passo montano. Per un po' li ho perduti di vista mentre lottavano. C'è stata una zuffa. E poi Kooskra l'ha abbattuto.»

Il Mouser s'era lasciato cadere in ginocchio e stava esaminando la preda di Kooskra. Si sfilò dalla cintura un piccolo coltello.

«E pensare» continuò Fafhrd, mentre aggiustava il cappuccio di pelle sulla testa dell'aquila, «che mi avevano detto che quegli uccelli erano demoni o feroci fantasmi delle tenebre! Puah! Sono soltanto corvi sgraziati che volano di notte.»

«Parli troppo forte» disse il Mouser. Poi alzò la testa. «Ma bisogna ammettere che questa notte l'aquila ha battuto la canna da pesca. Guarda cos'ho trovato nel gozzo di questo. L'ha conservato fino alla fine.»

Fafhrd strappò il rubino al Mouser con la mano libera e l'alzò verso la luna.

«Il riscatto d'un re!» gridò. «Mouser, la nostra fortuna è fatta. Già immagino tutto. Seguiremo quegli uccellacci mentre rubano, e poi lasceremo che Kooskra li rapini del bottino.» E rise a voce alta.

Questa volta non vi furono battiti d'ali... solo un'ombra planante che sfiorò la mano sollevata di Fafhrd e si allontanò in silenzio. Andò quasi a posarsi sul tetto, poi s'innalzò in volo, sbattendo poderosamente le ali.

«Sangue di Kos!» imprecò Fafhrd, scuotendosi dallo stordimento. «Mouser, l'ha preso!» Poi: «Piglialo, Kooskra! Piglialo!» E si affrettò a togliere il cappuccio all'aquila.

Ma questa volta fu evidente fin dall'inizio che qualcosa non andava. Il battito delle ali dell'aquila era lento, e sembrava facesse fatica a prender quota. Tuttavia si avvicinò alla preda. L'uccello nero virò improvvisamente, scese in picchiata e tornò a innalzarsi. L'aquila lo seguì da vicino, sebbene il suo volo fosse ancora malfermo.

Senza una parola, Fafhrd e il Mouser guardarono gli uccelli avvicinarsi

all'alta torre massiccia del tempio abbandonato, fino a quando le sagome piumate apparvero profilate contro l'antica superficie che rifulgeva debolmente.

Kooskra parve riacquisire tutta la sua energia. Si portò in alto, volteggiò mentre la sua preda sfrecciava intorno freneticamente, poi si avventò.

«Piglialo, per Kos!» mormorò Fafhrd, battendosi il pugno sul ginocchio.

Ma non andò così. Kooskra colpì l'aria. All'ultimo momento l'uccello nero era sfrecciato a lato e aveva trovato rifugio nelle alte finestre della torre.

Ormai non c'era più dubbio: c'era qualcosa che non andava, in Kooskra. Cercò di svolazzare intorno alla strombatura in cui s'era riparata la sua preda, ma perse quota. All'improvviso deviò, e si allontanò dal muro. Le ali si muovevano in modo convulso, irregolare. Le dita di Fafhrd si strinsero sulla spalla del Mouser.

Quando Kooskra arrivò sopra di loro, lanciò un grande grido disperato che squassò la dolce notte di Lankhmar. Poi cadde, come una foglia morta, ruotando in cerchio. Sembrò, ancora una volta, che tentasse di muovere le ali, ma inutilmente.

Cadde, con un tonfo pesante, a poca distanza da loro. Quando Fafhrd sopraggiunse, Kooskra era morta.

Il barbaro s'inginocchiò, lisciandole distrattamente le penne, e tenendo lo sguardo rivolto verso la torre. Perplessità, furore e mestizia gli si incisero sul volto.

«Vola a nord, vecchia aquila» mormorò con un filo di voce. «Vola nel nulla, Kooskra.» Poi si rivolse al Mouser. «Non trovo ferite. Giurerei che nulla l'ha toccata in questo volo.»

«È accaduto quando ha abbattuto l'altro» disse il Mouser, sobriamente. «Tu non hai guardato gli artigli di quell'uccellaccio. Erano cosparsi d'una sostanza verdastra. Il veleno è penetrato da qualche lieve graffio. Stava già morendo quand'era appollaiata sul tuo polso, ed il tossico ha agito più in fretta quando ha ripreso il volo.»

Fafhrd annuì, senza smettere di guardare la torre. «Abbiamo perduto una fortuna e un'aquila fedele, questa volta. Ma la notte non è finita, e quelle ombre apportatrici di morte mi incuriosiscono.»

«A cosa stai pensando?» chiese il Mouser.

«Che un uomo potrebbe facilmente lanciare un grappino d'abbordaggio e una fune a un angolo di quella torre, e che io ho appunto quella fune avvolta alla cintura. L'abbiamo usata per arrampicarci sul tetto di Muulsh, e posso usarla ancora. Non sprecare parole, ometto. Muulsh? Cos'abbiamo da

temere da lui? Ha visto un uccello rubare il suo gioiello. Perché dovrebbe mandare delle guardie a cercare sui tetti?

«Sì, lo so che l'uccello volerà via quando lo inseguirò. Ma può darsi che lasci cadere il gioiello, oppure tu puoi centrarlo con un colpo fortunato di fionda. Inoltre, ho un'idea. Artigli avvelenati? Metterò i guanti e il mantello, e impugnerò un pugnale. Andiamo, ometto. Non discutiamo. Quell'angolo, lontano dalla casa di Muulsh e dal fiume, dovrebbe andar bene. Quello dove sorge la piccola guglia spezzata. Stiamo arrivando, torre!» E scosse il pugno.

Il Mouser canticchiava sottovoce un brano di canzone e continuava a guardarsi intorno apprensivo, mentre teneva tesa la fune con cui Fafhrd scalava il muro del tempio a forma di torre. Si sentiva molto a disagio, con Fafhrd impegnato in un'impresa insensata, la fortuna probabilmente contraria e l'antico tempio così silenzioso e desolato.

Era proibito, pena la morte, entrare in quei luoghi, e nessuno sapeva quali malefiche cose potessero starvi in agguato, prosperando nella solitudine. Inoltre, il chiaro di luna era troppo intenso: il Mouser rabbrividiva, pensando che lui e Fafhrd spiccavano contro il muro e costituivano ottimi bersagli.

Nelle orecchie gli rombava il clamore sommesso ma possente delle acque del Hlal, che vorticavano contro la base dell'altro muro della torre. Una volta gli parve che il tempio stesso vibrasse, come se il Hlal gli rodesse le viscere.

Davanti ai suoi piedi si spalancava il varco scuro, largo due braccia, che separava il magazzeno dal tempio. Di lì poteva scorgere di sghembo il giardino cintato del tempio, invaso da erbacce pallide e intasato di putredine.

Poi, mentre sbirciava in quella direzione, scorse qualcosa che gli fece inarcare le sopracciglia e scorrere un brivido per la cute. Nello spazio rischiarato dalla luna avanzava furtiva una figura umana, anormalmente massiccia.

L'impressione del Mouser fu che quel corpo strano fosse privo delle caratteristiche curve umane, gli arti non fossero affusolati, la faccia non avesse lineamenti e fosse spiacevolmente simile a quella di un rospo. Sembrava avesse un colore uniforme, marrone scuro.

La figura si dileguò in direzione del tempio. Per il momento, il Mouser non seppe congetturare che cosa fosse.

Deciso ad avvisare Fafhrd, alzò lo sguardo, ma il barbaro si stava già in-

troducendo nella strombatura, lassù, ad un'altezza vertiginosa. Poiché non voleva gridare, si soffermò indeciso, chiedendosi se era il caso di arrampicarsi su per la fune e di raggiungere il suo camerata. E intanto continuava a canticchiare un frammento di canzone, usato dai ladri perché, si diceva, faceva dormire profondamente gli abitanti delle case che venivano derubate. E si augurava fervidamente che la luna venisse coperta da una nuvola.

Poi, come se le sue paure avessero generato la realtà, qualcosa gli sfiorò bruscamente un orecchio e urtò il muro del tempio con un tonfo attutito. Sapeva che cos'era... una palla d'argilla umida, lanciata da una fionda.

Mentre si lasciava cadere, altri due proiettili seguirono il primo. Erano scagliati da poca distanza, questo poteva capirlo dall'urto, e destinati a uccidere, non a stordire. Scrutò il tetto illuminato dalla luna, ma non riuscì a vedere nulla. Prima che le sue ginocchia toccassero il tetto aveva deciso ciò che doveva fare, per aiutare Fafhrd. C'era una rapida via di ritirata, e si affrettò a prenderla.

Afferrò la corda lenta e si lanciò nel varco tra gli edifici, mentre altre tre palle d'argilla andavano a schiacciarsi contro il muro.

Mentre Fafhrd si lanciava dondolando cautamente nella strombatura e trovava un solido appiglio, comprese che cosa lo aveva turbato nei bassorilievi consunti dell'antico muro: in un modo o nell'altro, tutti parevano raffigurare uccelli, in particolare uccelli da preda, ed esseri umani dalle grottesche caratteristiche d'uccello: teste a becco, ali da pipistrello, e arti unghiuti.

C'era una bordura di esseri di quel genere intorno alla strombatura, e l'ornamento di pietra sporgente cui era uncinato il grappino rappresentava una testa di falco. Quella spiacevole coincidenza spalancò dentro di lui le porte della paura, e un vago senso di sgomento e di orrore gli invase la mente, spegnendo in parte la sua collera per la morte orribile di Kooskra. Ma nello stesso tempo valse a confermare certe idee confuse che avevano cominciato ad affluire in lui.

Si guardò intorno. L'uccello nero sembrava essersi rifugiato nell'interno della torre, dove il tenue chiaro di luna rivelava un pavimento di pietra coperto di detriti scuri e una porta semiaperta su di un rettangolo di tenebra. Sguainando un lungo coltellaccio, avanzò senza far rumore, spostando lentamente il peso da un piede all'altro, per scoprire le eventuali debolezze del pavimento vecchio di secoli.

L'aria divenne prima più buia e poi un po' più chiara, quando i suoi occhi si abituarono all'oscurità. Le pietre sotto i suoi piedi divennero viscide. E a

ondate sempre più forti, gli giungeva alle narici l'odore pungente di un'uccelliera.

E c'era anche un lieve fruscio intermittente. Si disse che era naturale se degli uccelli, probabilmente piccioni, avevano fatto il nido in quell'edificio abbandonato: ma un ragionamento più tenebroso insisteva nel dirgli che le sue prime ipotesi erano esatte.

Superò un pannello sporgente di pietra ed entrò nella stanza principale dell'ultimo piano della torre.

Il chiaro di luna che filtrava da due varchi nel soffitto rivelava vagamente i muri disposti ad alcove, che si allargavano allontanandosi da lui, sulla sinistra. Il rombo del Hlal era più sordo e profondo, lassù, come se salisse attraverso le pietre, non nell'aria. Fafhrd era ormai molto vicino alla porta socchiusa.

Notò nell'uscio una piccola apertura protetta da una grata, come quella di una cella. Appoggiato al muro, sul lato più ampio della stanza, c'era qualcosa che sembrava un altare, ornato da sculture indistinte. Ai lati, su ripiani regolari come quello dello stesso altare, c'erano file e file di piccole chiazze nere.

Poi udì un rauco grido in falsetto: «Uomo! Uomo! Ammazza! Ammazza!», e vide una parte delle chiazze nere levarsi dai ripiani, crescere di grandezza mentre spiegavano le ali, e convergere verso di lui.

Soprattutto perché la sua paura gli aveva suggerito di attendersi proprio questo, alzò il mantello per proteggersi la testa scoperta e fece roteare il coltellaccio, in ampi colpi violenti. A quella breve distanza poteva scorgerli meglio: uccellacci dalle penne d'inchiostro e dagli artigli crudeli, identici ai due con cui aveva lottato Kooskra, e gracchiavano, gracchiavano, si avventavano contro di lui come galli da combattimento capaci di volare.

In un primo momento, Fafhrd pensò che gli sarebbe stato facile scacciarli, ma era come combattere in una tempesta d'ombre. Forse ne colpì due o tre: non era in grado di capirlo. E non faceva differenza. Sentì gli artigli che gli stringevano e gli trafiggevano il polso sinistro.

Poi, dato che sembrava l'unica cosa da fare, balzò attraverso la porta semiaperta, la chiuse con violenza alle sue spalle, staccò con una coltellata l'uccello che gli si era aggrappato ferocemente al polso, trovò al tatto le ferite, le allargò con il coltello e succhiò il sangue, per asportare il veleno che poteva essere stato spalmato sugli artigli.

Con le spalle appoggiate alla porta, ascoltò lo svolazzare sconcertato e i crocidii rabbiosi. Di lì sarebbe stato difficile fuggire: quella stanza interna

non era altro che una cella, illuminata soltanto dal fioco chiaro di luna che filtrava dalla grata dell'uscio. Fafhrd non riusciva a immaginare un modo rapido per ritornare alla strombatura e discendere... gli uccellacci l'avrebbero avuto completamente in loro balia, quando fosse stato aggrappato alla fune.

Avrebbe voluto gridare un avvertimento al Mouser, ma temeva che le sue grida, probabilmente inintelligibili in distanza, sarebbero servite solo ad attirare il suo compagno nella stessa trappola. In preda all'incertezza e al furore, calpestò vendicativamente il corpo dell'uccello che aveva ucciso.

Poco a poco, le sue paure e la sua collera si placarono. Gli uccelli sembrava si fossero ritirati. Non si avventavano più inutilmente contro la porta, e non si aggrappavano più strillando alla grata dello spioncino.

Attraverso quell'apertura riuscì a vedere abbastanza bene l'altare buio e i ripiani. Gli uccelli neri erano irrequieti, andavano avanti e indietro, spingendosi, svolazzando eccitati da un posto all'altro. L'aria era viziata dal loro odore.

Poi udì ancora la rauca voce in falsetto: ma questa volta altre risposero.

«Gemme, gemme. Lucide, lucide.»

«Scintillanti. Brillanti.»

«Orecchio da strappare. Occhio da beccare.»

«Guancia da graffiare. Collo da adunghiare.»

E questa volta non c'era dubbio: erano proprio gli uccelli che parlavano. Fafhrd guardava affascinato. Aveva sentito altre volte uccelli parlanti... pappagalli che bestemmiavano e corvi dalla lingua tagliente. Lì c'era la stessa monotonia, la stessa impressione di mancanza d'intelligenza, le stesse ripetizioni di vituperi. Fafhrd aveva conosciuto pappagalli capaci di imitare in modo molto più preciso le voci umane.

Ma le frasi erano così diabolicamente calzanti da ispirargli il timore che smettessero di essere ciangottii isolati e diventassero un discorso intelligente, con domande e risposte acute. E non riusciva a dimenticare quel comando innegabilmente preciso: «Uomo! Uomo! Ammazza! Ammazza!»

Mentre ascoltava, irretito, quel coro crudele, una figura passò furtiva davanti alla grata, diretta verso l'altare. Era umana solo nella forma generale: goffa e imprecisa, dalla superficie bruna uniforme e coriacea, come un orso pelato e dalla pelle pesante. Vide gli uccelli che si avventavano anche verso quella strana figura, le brulicavano intorno, stridendo e gracchiando.

Ma la figura non badava affatto a loro, come se fosse immune ai becchi e agli artigli avvelenati. Procedeva a passo lento verso l'altare, a testa alta.

I mutevoli raggi di luna, scendendo da uno squarcio in alto, erano quasi verticali, adesso, e formavano una pozzanghera pallida sul pavimento, davanti all'altare. E Fafhrd vide quell'essere frugare in un grosso scrigno, cominciare a toglierne piccoli oggetti che brillavano e luccicavano, senza far caso agli uccelli che gli volavano intorno in numero ancora più grande.

Poi l'essere si mosse, e i raggi di luna l'investirono, e Fafhrd vide che si trattava d'un uomo chiuso in una goffa tuta di robusto cuoio, con due lunghe fenditure per gli occhi. Sgraziatamente ma metodicamente, trasferiva il contenuto del cofano nel sacco di cuoio che aveva portato. E Fafhrd poté vedere che il cofano era stato il nascondiglio dei molti gioielli e ninnoli che gli uccelli avevano rubato.

La figura dalla corazza di cuoio completò il suo compito e se ne andò da dove era venuta, ancora circondata dal piccolo nugolo nero di uccelli perplessi e strillanti.

Ma quando la figura passò proprio davanti a Fafhrd, gli uccelli improvvisamente se ne allontanarono e ritornarono in volo all'altare, come obbedissero a un comando giunto loro attraverso il baccano. La forma dalla corazza di cuoio si arrestò di colpo e si guardò intorno: le lunghe fessure per gli occhi le conferivano un'aria enigmatica e minacciosa.

Poi si rimise in movimento. Ma nello stesso istante un nodo scorsoio cadde e si strinse intorno al sacco di cuoio che formava la testa.

La figura prese a dibattersi e a barcollare freneticamente, cercando di liberarsi il collo con la mano chiusa nell'involucro di cuoio. Poi sbatacchiò intorno le braccia, pesantemente e disperatamente, e il sacco che ancora stringeva si aprì e vomitò gemme e metallo ingemmato. Finalmente, un esperto strattone del cappio la rovesciò sul pavimento.

Fafhrd scelse quell'istante per tentare una sortita verso la libertà, contando sulla confusione e la sorpresa. Ma non fu una decisione saggia. Forse un po' di veleno gli era penetrato nelle vene e aveva obnubilato la mente.

Aveva quasi raggiunto il passaggio che portava alla strombatura della finestra, quando un secondo nodo scorsoio gli si strinse crudelmente intorno alla gola. I piedi gli mancarono, e cadde, battendo la testa sul pavimento. Il cappio si strinse ancora di più, fino a quando il barbaro si sentì soffocare, in un mare di penne nere, dove balenavano accecanti tutte le gemme del mondo.

Quando la coscienza si fece di nuovo strada dolorosamente nella sua testa, Fafhrd udì una voce che gridava, spaventata e convulsa:

«In nome del Grande Dio, chi sei? Cosa sei?»

Poi una seconda voce rispose: acuta, dolce, svelta, imperiosa, cinguettante, gelida: «Io sono la sacerdotessa alata, signora dei falchi. Io sono la regina unghiuta, la principessa piumata, incarnazione di Colei che da sempre regna qui, nonostante l'interdetto dei sacerdoti e il comando del Sovrano. Io sono colei che infligge adeguate punizioni alle donne altezzose e voluttuose di Lankhmar. Io sono colei che invia i messaggeri a prelevare il tributo un tempo deposto sul mio altare, spontaneamente, anche se fra i tremiti.»

Poi la prima voce riprese a parlare con grande apprensione, ma non debolmente: «Non puoi volermi uccidere in modo così orrendo. Io serberò i tuoi segreti. Sono soltanto un ladro.»

Quindi di nuovo la seconda voce: «Sei davvero un ladro, perché hai cercato di rubare il tesoro votivo dell'Alata Tyaa, e per questo crimine gli uccelli di Tyaa infliggono la punizione che ritengono adeguata. Se pensano che tu meriti misericordia non ti uccideranno... ti strapperanno soltanto un occhio, o forse tutti e due.»

La voce trillava e cinguettava, e il cervello tormentato di Fafhrd continuava a immaginare un mostruoso, impossibile canto d'uccello. Cercò di rialzarsi in piedi, ma si accorse di essere legato strettamente a una sedia. Le braccia e le gambe erano intorpidite, e il braccio sinistro, per giunta, doleva e bruciava.

Poi il dolce chiaro di luna non fu più tanto doloroso, ed egli vide che era nella stessa camera, accanto alla porta con la grata, di fronte all'altare. Accanto a lui c'era un'altra sedia, su cui stava l'uomo dalla corazza di cuoio, legato allo stesso modo. Ma il cappuccio gli era stato tolto, rivelando il cranio rasato e la faccia pesante e butterata di un uomo che Fafhrd riconobbe... era Stravas, un famigerato tagliaborse.

«Tyaa, Tyaa» strillarono gli uccelli. «Occhi da beccare. Naso da strappare.»

Gli occhi di Stravas erano sottili fessure buie di paura, tra le arcate sopracciliari rasate e le guance massicce. Il ladro parlò di nuovo rivolto verso l'altare.

«Sono un ladro. Sì. Ma anche tu lo sei. Gli dèi di questo tempio sono banditi e proibiti. Il Grande Dio li ha maledetti. Se ne andarono di qui secoli fa. Qualunque cosa tu sia, sei un'intrusa. Forse per magia hai insegnato agli uccelli a rubare, sapendo che molti di loro, per natura, si impadroniscono degli oggetti luccicanti. Tu prendi ciò che essi rubano.

«Non sei migliore di me, che ho intuito il tuo segreto e ho trovato il mo-

do di derubarti a mia volta. Tu non sei una sacerdotessa, che pronuncia condanne a morte per sacrilegio. Dove sono i tuoi fedeli? Dov'è il tuo clero? Dove sono i tuoi benefici? Tu sei una ladra!»

Stravas si tese in avanti, nonostante i legami, come se volesse avventarsi contro la sorte che poteva rispondere al suo discorso avventato. Allora Fafhrd vide, ritta dietro Stravas, una figura che gli fece dubitare della propria ragione. Perché era la figura di un altro uomo dalla maschera di cuoio.

Ma, quando sbatté energicamente le palpebre e guardò di nuovo, vide che la maschera era soltanto una visiera, e che l'uomo era vestito da falconiere, con un pesante giustacuore e guanti enormi. Dall'alta cintura di cuoio pendeva una corta spada e un lasso arrotolato. Torcendo il collo, Fafhrd scorse i contorni di un'altra figura simile accanto alla sua sedia.

Poi la voce dall'altare rispose, un po' più stridula e acuta, ma ancora musicale, orribilmente simile a quella degli uccelli. E mentre rispondeva, gli uccelli cantavano in coro: «Tyaa! Tyaa!»

«Ora morrai veramente, e fatto a brandelli. E quello che ti sta vicino, la cui empia aquila ha ucciso Kivies ed è stata uccisa da lui, morirà a sua volta. Ma tu morirai sapendo che Tyaa è Tyaa e che la sua sacerdotessa e sua incarnazione non è un'intrusa.»

Fafhrd guardò l'altare... un'azione che aveva inconsciamente evitato fino a quel momento, dominato com'era da un soverchiante timore superstizioso e da una bizzarra ripugnanza.

Il raggio verticale di luna si era spostato ancora un poco verso l'altare, rivelando due figure di pietra che sporgevano ai lati, come mascheroni. Le facce scolpite erano di donna, ma le braccia minacciosamente piegate finivano in artigli, e sopra le spalle spuntavano ali ripiegate. L'antico artista aveva lavorato con abilità diabolica, perché le figure davano l'impressione di essere sul punto di spiegare le ali di pietra e di lanciarsi nell'aria.

Sull'altare, tra le donne alate, ma più indietro, al di fuori del raggio di luna, stava appollaiata una grande forma nera, con due mezzelune di tenebra che potevano essere ali. Fafhrd la fissò, umettandosi le labbra: la sua mente intontita dal veleno non era in grado di affrontare le possibilità che andava evocando.

Ma nello stesso tempo, sebbene egli quasi non se ne rendesse conto, le sue lunghe dita agili cominciavano a lavorare sugli stretti legami che gli bloccavano i polsi.

«Sappi, sciocco» disse la voce della figura nera, «che gli dèi non cessano di esistere quando vengono banditi da falsi sacerdoti, e non fuggono quan-

do vengono maledetti da un dio falso e presuntuoso. Anche se i sacerdoti e i fedeli si allontanano, gli dèi rimangono. Ero piccola e non avevo le ali, quando salii per la prima volta in questo luogo, eppure sentii la loro presenza in queste pietre. E compresi, con tutto il mio cuore, di essere loro sorella.»

In quel momento Fafhrd udì il Mouser che lo chiamava per nome, con voce sommessa, ma inconfondibilmente. Sembrava che la voce giungesse dalla parte inferiore interna del tempio, mescolandosi al fioco, profondo rombo del Hlal. La forma sull'altare lanciò un richiamo trillante e fece un gesto, e una delle due mezzelune nere si mosse.

Un uccello scese ad appollaiarsi sul polso del falconiere che stava dietro Stravas. Poi il falconiere si allontanò. I passi risuonarono come se egli stesse scendendo una scala. L'altro falconiere si portò in fretta alla strombatura da cui era entrato Fafhrd, e si udì il suono stridente d'un coltello che segava una corda. Poi tornò indietro.

«Sembra che a Tyaa non manchino gli adoratori, questa notte» cinguettò la figura sull'altare. «E un giorno tutte le donne lussuriose di Lankhmar saliranno terrorizzate ma senza resistere fino a questo luogo, per sacrificare a Tyaa parte della loro bellezza.»

Alla vista di Fafhrd, che stava diventando più acuta, parve che il nereggiare della figura fosse troppo liscio per essere formato di piume: eppure non poteva esserne sicuro. Continuò a lavorare sui legami; quelli del polso destro parevano in procinto di sciogliersi.

«Bellezza da rovinare. Bellezza da rovinare» cantilenarono rauchi gli uccelli. «Baciare con becco. Carezzare con unghie.»

«Quand'ero piccina» continuò la voce, «io mi limitavo a sognare queste cose, e appena potevo fuggivo segretamente dalla casa di mio padre per venire in questo luogo sacro. Eppure già allora lo spirito di Tyaa era in me, e faceva sì che gli altri mi temessero ed evitassero.

«Poi un giorno trovai un giovane uccello ferito nascosto qui, e lo curai rendendogli la salute. Era un discendente degli antichi uccelli di Tyaa, che, quando il tempio era stato sconsacrato e chiuso, erano fuggiti alle Montagne delle Tenebre per attendere il giorno in cui Tyaa li avrebbe richiamati. Intuendo con mezzi occulti che Tyaa era rinata in me, era ritornato. Mi riconosceva: e lentamente, poiché eravamo piccoli e soli, ricordammo alcuni degli antichi rituali e riconquistammo la capacità di conversare tra noi.

«Poi, con il passare degli anni, gli altri ritornarono poco per volta dalle Montagne della Tenebra. E si accoppiarono. E le nostre cerimonie diven-

nero sempre più perfette. Divenne difficile, per me, essere sacerdotessa di Tyaa, senza che il mondo scoprisse il mio segreto. Bisognava procurare cibo, carne e sangue. Vi erano le lunghe ore d'istruzione.

«Tuttavia io perseverai. E intanto coloro che avevano la mia stessa posizione sociale nel mondo esterno mi odiavano sempre di più, intuendo il mio potere, e mi insultavano e cercavano di umiliarmi.

«Mille volte al giorno l'onore di Tyaa veniva calpestato nella polvere. Fui privata dei privilegi della mia nascita e del mio rango, e costretta a frequentare individui rozzi e volgari. Eppure io mi sottomisi, e mi comportai come se fossi una di loro, facendomi beffe della loro dissennatezza e frivolezza e vanità. Prendevo tempo, e sentivo rafforzarsi in me lo spirito di Tyaa.»

«Tyaa! Tyaa!» fecero eco gli uccelli.

«E poi cercai e trovai chi mi aiutasse: due discendenti degli antichi Falconieri di Tyaa, le cui famiglie avevano conservato il vecchio culto e le vecchie tradizioni. Essi mi riconobbero e mi resero omaggio. Essi sono il mio clero.»

Fafhrd sentì il falconiere accanto a lui inchinarsi profondamente. Aveva l'impressione di assistere a una maligna rappresentazione d'un teatrino delle ombre. L'apprensione per il Mouser era come un peso plumbeo che opprimeva i suoi pensieri confusi. Assurdamente, notò una spilla incrostata di perle e un braccialetto di zaffiri sul pavimento sudicio, poco lontano dalla sua sedia. I gioielli erano rimasti dove si erano rovesciati dal sacco di Stravas.

«Quattro mesi fa» proseguì la voce, «quando la Luna del Gufo calava, ho sentito che Tyaa aveva raggiunto in me la sua piena statura, e che era venuto il momento della resa dei conti tra la dea e Lankhmar.

«Perciò ho inviato gli uccelli a prelevare l'antico tributo, ordinando loro di punire quando il tributo veniva rifiutato, o quando la donna era famosa per vanità e per orgoglio. Rapidamente, essi ritrovarono l'antica astuzia. L'altare di Tyaa venne decorato in modo confacente. E Lankhmar imparò la paura, anche se nessuno sapeva che in realtà temeva Tyaa. Ma non sarà così a lungo!» A questo punto la voce divenne ancora più stridula e penetrante. «Presto proclamerò apertamente Tyaa. Le porte del tempio si apriranno ai fedeli e ai portatori di tributi. Gli idoli del Grande Dio saranno abbattuti, i suoi templi distrutti. Le donne ricche e insolenti che hanno disprezzato in me Tyaa verranno chiamate qui. E questo altare sentirà ancora la dolcezza del sacrificio.» La voce si levò in uno strido. «Già ora inco-

mincia! Già ora due intrusi conosceranno la vendetta di Tyaa!»

Dalla gola di Stravas uscì il rantolo di un'aspirazione tremula, e il ladro si dondolò invano, cercando di forzare i legami. Fafhrd tirò freneticamente la corda che gli stringeva la mano destra. Molti degli uccelli si levarono a un comando... ma poi tornarono a posarsi, incerti, perché l'ordine trillante non era stato completato.

L'altro falconiere era ritornato e avanzava verso l'altare, la destra levata in un solenne gesto di saluto. Sul polso non aveva più l'uccello. Nella sinistra stringeva una corta spada insanguinata.

La figura sull'altare avanzò un poco, impaziente, nel chiaro di luna, e Fafhrd la vide chiaramente per la prima volta. Non era un uccello gigante o un ibrido mostruoso, ma una donna avvolta in drappi neri, dalle lunghe maniche pendenti. Il cappuccio nero era ricaduto sulle spalle e rivelava, bianco nel chiaro di luna e velato da ciocche di capelli neri, un volto triangolare, i cui occhi vitrei e lucenti e l'aria rapace facevano pensare a un uccello, ma anche a una bambina maligna, stranamente bella. Si muoveva a passi molto corti, tenendosi un po' china, come se svolazzasse.

«Tre in una notte» esclamò. «Hai ucciso il terzo. Bene, falconiere.»

Poi si sentì la voce soffocata e ansimante di Stravas: «Io ti conosco. Io ti conosco.»

Il falconiere continuò ad avanzare in silenzio, finché la donna disse sottovoce: «Che c'è? Che cosa vuoi?» Allora il falconiere balzò verso di lei con rapidità felina e mosse la spada insanguinata, in modo che brillasse, rossa, sulla stoffa nera che le copriva il seno.

E Fafhrd udì il Mouser dire: «Non muoverti, Atya. E non ordinare ai tuoi uccelli qualche azione malvagia. Altrimenti morrai in un batter d'occhio, come sono morti il tuo falconiere e la sua nera bestiola.»

Per cinque, soffocanti battiti di cuore vi fu un silenzio mortale. Poi la donna sull'altare cominciò ad ansimare, semisoffocata, e lanciare brevi grida spezzate che erano quasi crocidii.

Alcuni degli uccelli neri si levarono e svolazzarono intorno incerti, passando nei raggi di luna, ma tenendosi lontani dall'altare. La donna cominciò a dondolarsi, a ondeggiare, e la spada la seguì infallibilmente, come un pendolo.

Fafhrd vide che il secondo falconiere si muoveva, al suo fianco, levando la corta spada per lanciarla. Impegnando tutte le sue forze per far leva poderosamente sul polso e l'avambraccio, Fafhrd spezzò l'ultimo legame, sollevò se stesso e la sedia, avanzò, colpì al polso il falconiere mentre questi

stava per avventare la spada, e ruzzolò insieme a lui sul pavimento. Il falconiere lanciò un urlo di dolore e si sentì il suono di un osso che si spezzava. Fafhrd gli rimase pesantemente disteso addosso, fissando la donna e il Mouser che portava la maschera di cuoio e i grossi guanti.

«Due falconieri in una notte» disse il Mouser, imitando la donna. «Ben fatto, Fafhrd.» Poi continuò, spietatamente: «La mascherata è finita, Atya. La tua vendetta contro le donne altolocate di Lankhmar è giunta al termine. Ah, come si stupirà il grasso Muulsh della sua piccola colomba! Rubare persino i tuoi gioielli! Quasi troppo furba, Atya!»

Un grido di rabbiosa angoscia e di disperazione uscì dalla gola della donna, che non cercava di nascondere l'umiliazione e la debolezza. Ma poi smise di ondeggiare, e un'espressione di desolazione assoluta contrasse il suo volto delicato e decadente.

«Alle Montagne della Tenebra!» gridò pazzamente. «Alle Montagne della Tenebra! Portate il tributo di Tyaa alla sua ultima roccaforte!» E fece seguire a queste parole una serie di strani fischi e di trilli e di strida.

Gli uccelli si levarono tutti insieme, tenendosi ancora lontani dall'altare. Turbinarono pazzamente, gettando grida cui la donna parve rispondere.

«Niente trucchi, Atya!» esclamò il Mouser. «La morte è vicina.»

Poi uno degli uccelli neri si tuffò sul pavimento, afferrò con gli artigli un braccialetto costellato di smeraldi, si rialzò e s'involò attraverso una strombatura profonda nel muro del tempio, affacciata sul fiume Hlal. Uno dopo l'altro, i suoi compagni ne seguirono l'esempio.

Come in una grottesca processione rituale, s'involarono nella notte, portando tra gli artigli un patrimonio: collane, fibbie, anelli e spilloni d'oro, d'argento e d'elettro, con gemme d'ogni colore che brillavano pallide nel chiaro di luna.

Quando furono spariti anche gli ultimi tre, per cui non restavano più gioielli, Atya alzò le braccia avvolte nei drappeggi neri verso le due statue alate, come se implorasse un miracolo, lanciò un folle, solitario gemito, e poi balzò dall'altare e corse dietro agli uccelli.

Il Mouser non la colpì: ma la seguì, con la spada minacciosamente vicina. Insieme si avventarono nella strombatura. Vi fu un altro grido, e dopo un po' il Mouser tornò indietro, solo, e si avvicinò a Fafhrd. Gli tagliò i legami, e tirò via la sedia, aiutandolo ad alzarsi. Il falconiere ferito non si mosse: restò disteso, a lamentarsi sottovoce.

«Si è buttata nel Hlal?» chiese Fafhrd. Aveva la gola secca. Il Mouser annuì.

Fafhrd si massaggiò la fronte, stordito. Ma la sua mente cominciava a snebbiarsi: gli effetti del veleno cessavano.

«Anche i nomi erano eguali» mormorò sommessamente. «Atya e Tyaa!»

Il Mouser si avvicinò all'altare e cominciò a recidere i legami del tagliaborse. «Alcuni dei tuoi uomini hanno cercato di sistemarmi, questa notte, Stravas» disse in tono leggero. «Non mi è stato facile sfuggire loro e trovare la strada su per quelle scale.»

«Me ne dispiace... adesso» disse Stravas.

«Erano i tuoi uomini, immagino, quelli che erano andati a rubare in casa di Muulsh questa notte?»

Stravas annuì, stiracchiandosi le membra aggranchite. «Ma spero che adesso siamo alleati» rispose, «anche se non c'è bottino da spartire, a parte qualche pezzo di vetro o qualche ninnolo senza valore.» Rise, torvo. «Non c'era modo di liberarci di quei diavoli neri senza perdere tutto?»

«Per essere un uomo appena strappato al rostro della morte, sei molto avido, Stravas» disse il Mouser. «Ma immagino sia la mentalità professionale. No, io sono contento che quegli uccelli siano fuggiti. Temevo soprattutto che si scatenassero... come sarebbe accaduto sicuramente se avessi ucciso Atya. Lei era l'unica che poteva dominarli. Allora saremmo morti sicuramente. Guarda com'è gonfio il braccio di Fafhrd.»

«Forse gli uccelli riporteranno qui il tesoro» disse speranzoso Stravas.

«Non credo» rispose il Mouser.

Due notti più tardi Muulsh, l'usuraio, venuto a sapere una parte di tutto questo da un falconiere con un braccio rotto che da tempo aveva il compito di badare agli uccelletti canori di sua moglie, stava comodamente disteso sul lussuoso letto nella stanza della moglie. Con una mano grassoccia stringeva un calice di vino, con l'altra la mano di una graziosa ancella che era stata la pettinatrice della moglie.

«Non l'ho mai amata veramente» disse, attirando a sé la ragazza che sorrideva pudica. «Ma lei mi punzecchiava e mi faceva paura.»

L'ancella liberò dolcemente la mano.

«Voglio solo coprire quelle gabbie» spiegò. «Quegli occhi mi ricordano quelli di lei.» E rabbrividì delicatamente sotto la tunica sottile.

Quando anche l'ultimo uccello canoro fu coperto e tacque, la ragazza tornò indietro e sedette sulle ginocchia di Muulsh.

Gradualmente, la paura abbandonò Lankhmar. Ma molte ricche dame continuarono a portare sulla testa gabbie d'argento, considerandola una vo-

ga deliziosa. Poco a poco, la moda trasformò le gabbie in morbide maschere di rete d'argento.

E dopo qualche tempo il Mouser disse a Fafhrd: «C'è una cosa che non ti ho ancora raccontato. Quando Atya si è gettata nel Hlal, c'era la luna piena. Eppure, non so come, l'ho perduta di vista mentre precipitava, e sebbene osservassi attentamente, non ho visto il minimo spruzzo. Poi, quando ho alzato la testa, ho visto la fine di quella processione irregolare di uccelli che passava davanti alla luna. Dietro di loro veniva, mi è parso, un uccello molto più grande, che sbatteva energicamente le ali.»

«E tu pensi...» chiese Fafhrd.

«Oh, io penso che Atya sia annegata nel Hlal» disse il Mouser.

IL PREZZO DEL SOLLIEVO

Il grosso barbaro Fafhrd, reietto delle Solitudini Fredde del mondo di Nehwon, eternamente straniero nella terra e nella città di Lankhmar, l'area più famosa di Nehwon, e il piccolo ma terribile spadaccino, il Gray Mouser, personaggio privo di posizione sociale anche nel noncurante, poco burocratico Nehwon, e uomo senza patria (a quanto ne sapeva lui), erano amici e camerati dal momento in cui si erano incontrati nella Città di Lankhmar, all'incrocio tra Via dell'Oro e Via dei Contanti. Ma non avevano mai avuto una casa in comune. Innanzi tutto, erano per natura solitari, sebbene apprezzassero l'uno la compagnia dell'altro; e in quanto tali erano senza casa. Inoltre, erano quasi sempre lontani, impegnati in avventure, vagabondaggi ed esplorazioni, o a sfuggire alle conseguenze mortali di malefatte o di errori passati. In terzo luogo, i loro primi e soli veri amori, Vlana di Fafhrd e Ivrian del Mouser, erano state orribilmente assassinate (e vendicate sanguinosamente, anche se questo non bastava ad arrecare conforto) la prima notte in cui i due giovani si erano incontrati; e una casa senza la presenza d'una donna amata è un luogo gelido. Infine, i due abitualmente rubavano tutti i loro averi, persino le spade e gli stiletti, che chiamavano sempre Astagrigia e Spaccacuore e Cesello e Zampino di Gatto, per quanto li perdessero spesso e rubassero i surrogati: e le case sono straordinariamente difficili da rubare. Non si contano qui, ovviamente, le tende, gli alloggi nelle locande, le grotte, i palazzi in cui può capitare di prestare servizio o di essere magari ospiti di una principessa o di una regina; e neppure le baracche che si prendono in affitto per breve tempo, come fecero più tardi, per qualche tempo, il Mouser e Fafhrd in un vicolo nei

pressi della Piazza delle Delizie Tenebrose.

Eppure, dopo i loro primi vagabondaggi e le prime scorrerie per Nehwon, dopo le loro seconde avventure quasi senza donne dentro Lankhmar e nei dintorni di Lankhmar (perché il ricordo di Ivrian e di Vlana li perseguitò per anni) e dopo il loro viaggio stregato oltre il Mare Esterno e ritorno, e dopo i loro incontri con i Sette Sacerdoti Neri e con Atya e Tyaa, e il loro secondo ritorno à Lankhmar, per qualche luna i due condivisero una casa, sebbene fosse piuttosto piccola e, naturalmente, rubata, e le due donne che vi dimoravano fossero soltanto spettri, e la sua ubicazione (a causa dell'umore morboso che essi avevano pure in comune) fosse dubbia e terribile.

Mentre una notte ritornavano semiubriachi per Corte della Peste e per il Vicolo delle Ossa dalla taverna all'incrocio di Via dei Contanti e Via delle Puttane, chiamata la Lampreda Dorata, verso una locanda dalla fama molto allegra ma anche molto perversa, chiamata l'Anguilla d'Argento (che si trovava su Vicolo Fioco, a mezza strada fra Via del Buon Mercato e Via dei Cartai), i due scorsero dietro di essa le ceneri e le pietre annerite e ammucchiate della casa dove i loro primi amori Ivrian e Vlana, dopo molti tormenti, erano bruciate e ridotte in ceneri bianche, che ancora adesso si scorgevano nel vago chiaro di luna.

Quella notte, molto più tardi e molto più ubriachi, i due si diressero verso nord, oltre la Via degli Dei, verso il quartiere degli aristocratici, accanto al Muro del Mare, a est del Palazzo dell'Arcobaleno del Sovrano di Lankhmar, Karstak Ovartamortes. Nella tenuta del duca Danius, il Mouser scorse attraverso la cancellata, nel chiaro di luna che s'era fatto più nitido (là il dolce vento del mare spazzava via lo smog notturno), un padiglione da giardino comodo, elegante, ben lucidato di legno naturale, con la travatura centrale ornata di spuntoni incurvati, di cui s'innamorò di colpo; e indusse anche Fafhrd ad ammirarlo. Il padiglione posava su sei corti pilastri di cedro, che a loro volta erano appoggiati sulla roccia piatta. Subito si precipitò alla Via delle Mura e alla Porta della Palude, assoldò quaranta degli inevitabili sfaccendati che vi sostavano per tutta la notte, offrendo una moneta d'argento e un grosso boccale a testa, e la promessa d'una moneta d'oro e di un boccale ancora più grosso; e li guidò alla dimora di Danius, dove tutte le luci erano spente, scassinò la serratura di ferro del cancello, li fece entrare quatti quatti, e ordinò loro di sollevare il padiglione del giardino e di portarlo fuori... per fortuna senza grandi cigolii e senza

che comparisse neppure un custode o una guardia. Anzi, il Mouser e Fafhrd poterono finire tranquillamente un'altra fiasca di vino mentre sovrintendevano ai lavori. Poi bendarono i portatori (e questa fu l'unica parte difficile dell'impresa, che richiese tutte le abili, disinvolte lusinghe del Mouser e la cordialità tranquilla, anche se un po' minacciosa ed esigente di Fafhrd) e li guidarono e li pungolarono mentre quelli, ansimando e sudando, trasportavano il padiglione. Procedettero verso sud, per la deserta Via dei Carrettieri, e poi verso ovest per Vicolo delle Ossa (il padiglione per fortuna era piuttosto stretto, poiché era formato da tre piccole stanze disposte in fila) fino al lotto vuoto dietro l'Anguilla d'Argento dove, dopo che Fafhrd ebbe spostato tre blocchi di pietra, ci fu lo spazio per posarlo. Poi rimase solo da guidare i quaranta portatori ancora bendati fino alla Porta della Palude, pagare loro le monete d'oro e offrire loro il vino (una grossa fiasca a testa, come saggia misura per confondere la memoria) e quindi precipitarsi nell'alba rosea per acquistare da Braggi, il padrone della taverna, il terreno inutile dietro l'Anguilla d'Argento, recidere con l'ascia da combattimento di Fafhrd e con molto dispiacere le estremità incurvate della trave centrale del padiglione, gettare acqua e ceneri, per camuffarlo, sul tetto e sulle pareti (senza pensare che questo era di malaugurio, poiché ricordava Vlana e Ivrian), entrarvi finalmente barcollando e crollare addormentati sul pavimento nudo senza neppure guardarsi intorno.

Quando i due si svegliarono, la sera dopo, scoprirono che l'interno del padiglione era molto simpatico; le due stanze laterali erano camere da letto, pavimentate da fitti tappeti e con le pareti coperte da affreschi erotici. Il Mouser si chiese se il duca Danius divideva le sue concubine del padiglione con un amico, o se si precipitava tutto solo dall'una all'altra stanza da letto. La camera centrale era un tranquillo, comodo soggiorno, con scaffali carichi di libri molto stimolanti e lussuosamente rilegati, e un'ottima dispensa piena di cibi rari in barattoli e di vini preziosi. Una delle camere da letto aveva persino una vasca da bagno di rame, di cui il Mouser si appropriò immediatamente; ed entrambe avevano latrine che vennero facilmente pulite da un lacchè a mezzo servizio, ingaggiato dai due quella notte stessa all'Anguilla d'Argento.

Il furto riuscì perfettamente; non ebbero fastidi dalle guardie di Lankhmar, generalmente molto pigre, né dal duca Danius... se anche egli assoldò delle spie, queste fallirono il non facile incarico. E per parecchi giorni il Gray Mouser e Fafhrd furono molto felici nel loro nuovo domicilio, mangiarono e bevvero le squisite provviste di Danius, fecero qualche rapi-

da corsa all'Anguilla per provvedersi d'altro vino; il Mouser faceva due o tre volte al giorno lenti bagni profumati d'olii aromatici e saponosi, Fafhrd andava ogni due giorni nel più vicino bagno a vapore pubblico e dedicava molto tempo ai libri, affinando la sua conoscenza già considerevole dell'alto lankhmarese, dell'ilthmarita e del quarmalliano.

Poco a poco, la camera di Fafhrd divenne comodamente disordinata, quella del Mouser linda e ordinatissima... erano le loro vere nature che si esprimevano così.

Dopo qualche giorno, Fafhrd scoprì una seconda biblioteca, abilmente nascosta, di volumi che parlavano esclusivamente della morte, in totale contrasto con gli altri libri supremamente erotici. Fafhrd li giudicò molto istruttivi, mentre il Gray Mouser si divertiva immaginando il duca Danius che si soffermava a leggere qualche paragrafo sullo strangolamento o sui veleni della giungla di Klesh mentre correva avanti e indietro tra le due camere da letto e le rispettive ospiti.

Tuttavia, i due non invitarono neppure una ragazza nella loro nuova casa, e forse per un'ottima ragione, perché dopo circa mezza luna lo spettro dell'esile Ivrian cominciò ad apparire al Mouser e lo spettro dell'alta Vlana a Fafhrd: entrambi gli spiriti erano stati forse evocati dai residui delle polveri minerali che turbinavano intorno e aderivano alle pareti esterne del piccolo edificio. Le fanciulle spettrali non parlavano mai, neppure bisbigliando, e non toccavano mai nulla, neppure con un capello; Fafhrd non parlava mai di Vlana al Mouser, e il Mouser non parlava mai di Ivrian a Fafhrd. Le due fanciulle erano invariabilmente invisibili, inudibili, intangibili, *eppure erano presenti.*

L'uno all'insaputa dell'altro, i due uomini consultarono streghe, stregoni, medici famosi, negromanti, maghi, indovini, e persino sacerdoti, cercando di guarire dai loro mali (ognuno desiderava di vedere meglio la sua ragazza morta o non vederla affatto): ma tutto fu vano.

Dopo tre lune il Mouser e Fafhrd, molto amabili e disinvolti l'uno con l'altro, molto tolleranti in ogni cosa, molto pronti a scherzare ed a sorridere, più di quanto fosse loro abitudine, stavano per ammattire rapidamente. Il Mouser se ne rese conto in un'alba grigia, quando nell'istante in cui aprì gli occhi gli apparve finalmente un'Ivrian pallida, bidimensionale, lo guardò mestamente per un attimo dal soffitto e poi sparì.

Grosse gocce di sudore gli imperlavano la faccia e la testa, dall'attaccatura dei capelli in giù; si sentiva la gola acida, in preda a conati di vomito. Poi, con uno scatto del braccio destro, il Mouser gettò via lenzuola e co-

perte e, nudo com'era, corse fuori dalla sua stanza, attraversò il soggiorno e si precipitò nella stanza di Fafhrd.

Il Nordico non c'era.

Il Mouser fissò a lungo il letto vuoto e scomposto. Quindi bevve in una sorsata mezza bottiglia di vino fortificato. Poi si preparò un bricco di gahveh bollente e fortissimo. Mentre l'ingollava, si accorse che rabbrividiva e tremava violentemente. Indossò una vestaglia di lana, se la strinse in vita con una cintura, infilò gli stivali di lana, poi rabbrividì e tremò ancora mentre finiva il gahveh ancora fumante.

Per tutto il giorno non fece altro che camminare avanti e indietro nel soggiorno o starsene semisdraiato in una delle grandi poltrone, alternando vino fortificato e gahveh bollente, e attendendo il ritorno di Fafhrd, tremando ancora di tanto in tanto e stringendosi nella calda vestaglia.

Ma il Nordico non ricomparve.

Quando le finestre di sottili lamine di corno impolverate di cenere ingiallirono e si oscurarono nel tardo pomeriggio, il Mouser cominciò a pensare in modo più pratico alla sua situazione. Ricordò che l'unico stregone che *non* aveva consultato sul suo terribile problema (forse perché era l'unico stregone che secondo lui poteva non essere un impostore e un ciarlatano) era Sheelba dal Volto senza Occhi, che abitava in una capanna a cinque zampe nella Grande Palude Salata, a est di Lankhmar.

Si tolse di dosso la vestaglia di lana e indossò in fretta la tunica grigia di seta rozzamente tessuta, gli stivali di pelle di ratto, si affibbiò alla cintura la sottile spada, il Cesello, e lo stiletto, lo Zampino di Gatto (già prima aveva notato che erano spariti gli abiti di Fafhrd, la spada Astagrigia e il pugnale Spaccacuore), prese il mantello con cappuccio della stessa stoffa della tunica, e fuggì dalla casetta spaventosa, in preda all'immensa, improvvisa paura che il triste spettro di Ivrian gli riapparisse di nuovo e poi, senza parlargli e senza toccarlo, tornasse a svanire.

Era il tramonto. Il lacché dell'Anguilla era intento a pulire le latrine. Il Mouser gli chiese, stravolto e aggressivo: «Hai visto Fafhrd oggi?»

Il ragazzo indietreggiò. «Sì» rispose. «Se ne è andato all'alba, con un gran cavallo bianco.»

«Fafhrd non possiede cavalli» disse il Mouser, con voce aspra e minacciosa.

Il ragazzo indietreggiò ancora. «Era il cavallo più grosso che io abbia mai visto. Aveva la sella marrone, e finimenti borchiati d'oro.»

Il Mouser ringhiò e sguainò a mezzo il Cesello dal fodero di pelli di to-

po. Poi, alle spalle del ragazzo, scorse, lucente nell'oscurità, un enorme cavallo nero come il giaietto, dalla sella e dai finimenti neri borchiati d'argento.

Si lanciò a corsa, passando davanti al ragazzo, che si gettò nella polvere; balzò in sella, afferrò le redini, infilò i piedi nelle staffe (che pendevano esattamente all'altezza adatta a lui) e con un colpo di tacco spronò il cavallo, che subito si avviò al galoppo per Vicolo Fioco, proseguì verso nord su Via dei Carrettieri, e verso ovest lungo la Via degli Dei, mentre la folla si affrettava a scostarsi, e varcò la Porta della Palude prima che le guardie potessero levare le picche uncinate per minacciare di colpirlo, o protenderle per formare una barriera.

Dietro di lui c'era il tramonto, davanti c'era la notte, il vento umido gli sfiorava le guance; e tutto questo fece piacere al Mouser.

Il cavallo nero galoppò per il camminamento della Strada Sopraelevata per sessanta o più tiri di freccia, o diciotto dozzine di tiri di lancia, e poi lasciò la strada, balzando verso l'entroterra, a sud, così all'improvviso che per poco non disarcionò il Mouser. Questi riuscì comunque a tenersi in sella, schivando meglio che poteva i rami pericolosi degli alberi dei falchi marini e degli arbusti spinosi. Dopo non più di cento respiri ansimanti, il cavallo si arrestò, e davanti a loro c'era la capanna di Sheelba, e un po' al di sopra della testa del Mouser stava il vano basso e scuro della porta. Là era rannicchiata una figura dalla veste e dal cappuccio nero.

Il Mouser chiese a voce alta: «Che cosa intendi perpetrare, o stregone? So che devi essere stato tu a mandarmi questo cavallo.»

Sheelba non pronunciò una parola e non si mosse, sebbene la sua posizione apparisse molto scomoda per un essere munito di gambe anziché di tentacoli.

Dopo un po' il Mouser chiese, a voce ancora più alta: «Hai mandato a prendere Fafhrd questa mattina? Gli hai mandato un enorme cavallo bianco dai finimenti marroni borchiati d'oro?»

Questa volta Sheelba trasalì leggermente; tuttavia si calmò subito e continuò a tacere, mentre ovviamente lo spazio dove avrebbe dovuto esserci il suo volto restava ancora più nero della veste.

Il crepuscolo si oscurò. Dopo un'attesa ancora più lunga, il Mouser disse con voce bassa e spezzata: «O Sheelba, grande mago, accordami una grazia, o perderò la ragione. Rendimi la mia diletta Ivrian, rendimela interamente, oppure liberami completamente di lei, come se non fosse mai esistita. Fai l'una cosa o l'altra, e io pagherò qualunque prezzo tu voglia fissa-

re.»

Con una voce stridula come il suono di sassi smossi dalla risacca rabbiosa, Sheelba rispose dalla soglia: «Mi servirai fedelmente per tutta la vita? Eseguirai ogni mio legittimo comando? Da parte mia, ti prometto di chiamarti non più d'una volta l'anno, o al massimo due, e di non pretendere più di tre lune del tuo tempo, su tredici. Dovrai giurarmi per le ossa di Fafhrd e per le tue che, primo, userai qualunque stratagemma, anche il più vergognoso e degradante, per procurarmi la Maschera della Morte dalla Terra delle Ombre e che, secondo, ucciderai ogni essere che tenti d'impedirtelo, sia esso la tua madre ignota o il Grande Dio in persona.»

Dopo una pausa ancora più lunga il Mouser disse con voce ancora più esile: «Prometto.»

Sheelba disse: «Benissimo. Tieni il cavallo. Procedi verso oriente, al di là di Ilthmar, della Città del Ghoul, del Mare dei Mostri e delle Montagne Bruciate, fino a quando giungerai alla Terra delle Ombre. Là cerca la Fiamma Azzurra e, dal sedile del trono che le sta davanti, prendi la Maschera della Morte. O strappala dalla faccia della Morte, se è in casa. Tra l'altro, nella Terra delle Ombre, troverai la tua Ivrian. In particolare, guardati da un certo duca Danius, dal quale hai recentemente preso a prestito il padiglione, non per puro caso, e di cui immagino abbia scoperto e studiato la biblioteca della morte. Questo Danius teme la morte più di quanto l'abbia mai temuta un essere nel corso della storia, a memoria d'uomo, di demone o di dio; e sta progettando un'incursione della Terra delle Ombre con lo scopo di uccidere la Morte stessa, e di distruggerne tutti gli averi, compresa la Maschera che tu mi hai promesso. Ora fai ciò che ti ho detto. È tutto.»

Stordito, sbalordito, e ancora infelice e sospettoso, il Mouser fissò il varco buio della porta per tutto il tempo che la luna impiegò a salire e a profilarsi dietro i rami angolosi di un albero morto del falco marino, ma Sheelba non aggiunse una sola parola e non fece un gesto, mentre il Mouser non riusciva a farsi venire in mente un'altra domanda ragionevole. Perciò, alla fine, premette i talloni contro i fianchi del cavallo nero, e questi immediatamente girò su se stesso, procedette cautamente al passo fino alla Strada Sopraelevata, e poi galoppò verso est.

Intanto, quasi nello stesso momento preciso, poiché c'è un giorno a cavallo da Lankhmar, attraverso la Grande Palude Salata e la Terra Sommersa fino alle montagne dietro Ilthmar, la città malfamata, Fafhrd teneva la stessa conversazione e concludeva esattamente lo stesso patto con Ningau-

ble dai Sette Occhi, nella sua immensa grotta tortuosa, con la sola differenza che Ningauble, che era un gran chiacchierone, pronunciava mille parole per ogni parola di Sheelba, anche se alla fine non disse niente più di questi.

Quindi i due eroi senza scrupoli partirono per la Terra delle Ombre: il Mouser seguendo prudentemente la strada costiera verso nord, fino a Sarheemar, e poi tagliando nell'entroterra, Fafhrd cavalcando arditamente verso nordovest per il percorso diretto, attraverso il Deserto Avvelenato. Entrambi, tuttavia, ebbero fortuna e attraversarono le Montagne Bruciate lo stesso giorno, il Mouser dal Passo Settentrionale, Fafhrd da quello Meridionale.

Le pesanti nubi, che erano cominciate sullo spartiacque delle Montagne Bruciate, si addensarono, benché non cadesse una goccia di pioggia o un atomo di nebbia. L'aria era fresca e umida e, forse nutrita dalle acque sotterranee di qualche sorgente lontana, cresceva fitta l'erba verde e c'era una rada foresta di cedri neri. Branchi di antilopi nere e di renne nere brucavano l'erba, tenendola tosata come un prato, eppure non c'erano mandriani, anzi, non c'era un solo essere umano. Il cielo divenne ancora più scuro, quasi in una notte perpetua; apparvero basse colline, coronate da ammassi di rocce nere; e c'erano fuochi lontani di molti colori, ma nessuno azzurro, e tutti svanivano quando ci si appressava, e non si trovavano né ceneri né altre tracce delle fiamme. Perciò il Mouser e Fafhrd seppero che erano entrati nella Terra delle Ombre, temutissima dagli spietati Mingol del nord, dai Ghoul dalla carne invisibile e così fieri delle loro ossa d'avorio a ovest, a est dalle genti calve e dagli animali pelati dell'Impero di Eevarensee, rimpicciolito eppure diplomaticamente sottile, che durava da tempo immemorabile, e a sud dallo stesso Re dei Re, il quale aveva ordinato di mettere a morte chiunque, fosse anche il suo visir o il suo figlio prediletto o la sua regina preferita, osasse sussurrare il nome della Terra delle Ombre.

Finalmente il Mouser scorse un padiglione nero e vi si diresse; smontò dal cavallo nero e scostò i drappi di seta; e là, dietro un tavolo d'ebano, intenta a sorseggiare un vino bianco da un calice di cristallo, vestita dell'abito di seta violetto che era stato il loro preferito, sedeva la sua diletta Ivrian, con una stola d'ermellino sulle spalle.

Ma le sue piccole mani affusolate erano bluastre, del colore dell'ardesia, il suo volto aveva la stessa tinta, e gli occhi erano vitrei. Soltanto i capelli erano di un nero vivo e lucido, sebbene fossero più lunghi di quanto li ricordasse il Mouser; e anche le unghie erano più lunghe.

Ivrian spalancò gli occhi, che (notò il Mouser) erano lievemente velati di bianco, e schiuse le labbra nere, dicendo con voce monotona: «Mi rallegra indicibilmente vederti, Mouser, mio sempre amato, che hai affrontato persino gli orrori della Terra delle Ombre per amor mio; eppure tu sei vivo e io sono morta. Non tornare mai più a turbarmi, mio carissimo amore. Goditi la vita. Goditi la vita.»

E mentre il Mouser si lanciava verso di lei, andando a sbattere contro il fragile tavolo nero, la figura di Ivrian divenne più indistinta e sprofondò rapidamente nel suolo, come se questo fosse di diafane e delicate sabbie mobili non temute... sebbene risultasse fatto di solida terra, quando il Mouser lo raspò disperatamente.

Nel frattempo, qualche lega più a sud, Fafhrd viveva la stessa esperienza con la sua amatissima Vlana, dal volto e dalle mani d'ardesia (quelle care, lunghe, forti dita!), vestita da attrice con la tunica nera e le calze rosse, e i capelli castani scuri vivi e lucenti: solo che, prima di sprofondare anch'ella nel terreno, poiché era meno raffinata di Ivrian, concluse con una voce stranissima, più per il timbro atono che per gli accenti energici sottintesi nelle parole: «E ora vattene in fretta, amato stupidone, carissimo tra gli uomini del mondo dei vivi o della Terra delle Ombre. Svolgi quella missione idiota di Ningauble, che ti costerà certamente la vita, stupido ragazzo, poiché con ben poca saggezza l'hai promesso. Poi galoppa disperatamente verso sudovest. Se morirai lungo il cammino e mi raggiungerai nella Terra delle Ombre, ti sputerò in faccia, non ti rivolgerò mai la parola e non dividerò mai il tuo letto di muschio nero. Ecco cos'è la morte.»

E Fafhrd e il Mouser, sebbene separati da molte leghe, fuggirono simultaneamente come topolini spaventati dai due padiglioni neri; e videro a est una fiamma azzurra come l'acciaio che s'innalzava come il, più lucente e lungo degli stiletti, molto più alta di tutte le altre fiamme che avessero vedute nella Terra delle Ombre, una fiamma sottile, azzurroviva che sfrecciava verso le nubi nere. Il Mouser la scorse un po' a sud, Fafhrd un po' a nord. Ognuno di loro piantò freneticamente i talloni nei fianchi del suo cavallo e lo lanciò al galoppo: i loro percorsi convergevano lentamente. In quel momento in cui le loro memorie erano dominate dal colloquio con le loro amate, incontrare la Morte sembrava loro la cosa migliore del mondo, la più desiderabile, per uccidere l'essere più immondo o per venire uccisi da esso.

Eppure, mentre galoppavano, Fafhrd non poteva fare a meno di pensare che Vlana aveva dieci anni più di lui, e li dimostrava tutti, e anche più, nel-

la Terra delle Ombre; mentre la mente del Mouser non sapeva evitare di pensare all'insulsaggine e allo snobismo di Ivrian.

Tuttavia entrambi galoppavano pazzamente, gioiosamente, decisi, verso la fiamma azzurra, che diventava sempre più grande e più brillante, fino a quando videro che usciva dall'enorme comignolo centrale di un immenso castello nero e basso, dalle porte aperte, che sorgeva su di una lunga altura.

Entrarono trottando nel palazzo, fianco a fianco: la porta era spalancata, e nessuno dei due riconobbe la presenza dell'altro. Il muro di granito nero che stava davanti a loro rientrava formando un ampio camino in cui la fiamma azzurra splendeva accecante quasi quanto il sole nudo, e saliva per il comignolo, formando la lingua sottile che essi avevano scorto da lontano. Davanti al camino stava un seggio d'ebano, dai cuscini di velluto nero; e su quell'elegante sedile era posata una lucente maschera nera, a faccia intera, con le fessure per gli occhi.

Gli otto zoccoli ferrati del cavallo bianco e del cavallo nero risuonarono in tonfi spenti sulle pietre nere.

Fafhrd e il Mouser smontarono e avanzarono rispettivamente verso il lato nord e il lato sud del seggio d'ebano imbottito di velluto nero, su cui stava la maschera borchiata della Morte. Forse per fortuna, quella volta la Morte era assente, per affari o in vacanza.

In quell'istante, Fafhrd e il Mouser si resero conto di essersi impegnati per giuramento, con Ningauble e con Sheelba, di uccidere ognuno il suo camerata. Il Mouser sguainò il Cesello. Con la stessa rapidità Fafhrd sfoderò Astagrigia. Stettero faccia a faccia, pronti a uccidersi l'un altro.

In quell'istante una lunga scimitarra lucente calò in mezzo a loro, rapida come la luce, e la nera, scintillante maschera della Morte venne tagliata esattamente a metà, dalla fronte nera al mento nero.

Poi la spada fulminea del duca Danius si avventò fulminea verso Fafhrd. Il Nordico riuscì a stento a parare il colpo dell'aristocratico dagli occhi folli. La spada scintillante guizzò verso il Mouser, che con altrettanta fatica riuscì a deviare il fendente.

Probabilmente i due eroi sarebbero stati uccisi (perché, a lungo andare, chi può sconfiggere un pazzo?) se proprio in quell'istante la Morte non fosse ritornata alla sua dimora nel castello nero della Terra delle Ombre; e con le mani nere afferrò il duca Danius per il collo e lo uccise strangolandolo in diciassette battiti del cuore di Fafhrd, in ventuno battiti del cuore del Mouser... e alcune centinaia del cuore di Danius.

Nessuno dei due eroi osò guardare la Morte. Prima che quell'essere stra-

ordinario e orrido avesse finito di liquidare Danius, il suo sciocco nemico, ognuno di loro afferrò una metà lucente della maschera nera, balzò sul proprio cavallo: e fianco a fianco galopparono via, come pazzi gemelli, sospinti più di quanto essi spronassero i possenti cavalli, da quel fantino cosmico che è la Paura, e si lanciarono verso sudovest per fuggire dalla Terra delle Ombre per il percorso più diretto.

Lankhmar e i suoi dintorni, cui fecero prontamente ritorno, non furono loro di gran sollievo. Ningauble e Sheelba si infuriarono moltissimo nel ricevere solo una metà della maschera a testa, sebbene fosse la maschera dell'essere più potente di tutti gli universi noti ed ignoti. I due arcimaghi, piuttosto egocentrici e irrazionali, dediti esclusivamente alla loro guerra privata (sebbene fossero indubbiamente gli incantatori più astuti e saggi mai esistiti nel mondo di Nehwon) non vollero accettare i quattro argomenti del resto molto logici che Fafhrd e il Gray Mouser avanzarono per difendersi: uno, che si erano attenuti alle regole stabilite dai maghi pensando per prima cosa a procurarsi la Maschera della Morte (o quella parte che avevano potuto prendere) e a portarla fuori dalla Terra d'Ombra con grande rischio personale e perdendo il rispetto per se stessi. Perché, se avessero combattuto l'uno contro l'altro, come imponeva la Seconda Regola, molto probabilmente si sarebbero uccisi a vicenda, e così Sheelba e Ningauble non avrebbero avuto neppure un pezzettino di maschera; e chi, nel pieno possesso delle facoltà mentali, avrebbe voluto come avversario la Morte? E qui Danius era l'argomento più convincente. Due: mezza maschera magica era sempre meglio che niente. Tre: dato che ognuno dei maghi aveva una metà della maschera, essi sarebbero stati costretti a rinunciare alla loro stupida guerra, avrebbero collaborato per il futuro, e avrebbero in tal modo raddoppiato i loro poteri già considerevoli. E quattro, i due incantatori non avevano restituito Vlana e Ivrian nelle loro persone vive e incantevoli a Fafhrd e al Mouser, e non le avevano fatte svanire interamente nel tempo in modo che non vi fosse più alcun ricordo di loro come era stato promesso, ma avevano solo torturato i due eroi, e probabilmente anche le fanciulle, con quell'ultimo, orrido incontro. In crisi di rabbia dispettosa indegna di così grandi maghi, Ningauble asportò magicamente tutti gli oggetti dalla casa che il Mouser e Fafhrd avevano rubato, mentre Sheelba la riduceva in ceneri che non si distinguevano da quelle della vecchia casa in cui erano morte Vlana e Ivrian.

Il che probabilmente fu un bene, poiché l'idea dei due eroi di abitare in una casa dietro l'Anguilla d'Argento, proprio in mezzo al cimitero delle lo-

ro amate, era stata indubbiamente molto morbosa.

In seguito Sheelba e Ningauble, senza mostrare alcuna gratitudine o rimorso per le loro vendette puerili, insistettero nel pretendere che il Mouser e Fafhrd prestassero loro i servizi stabiliti con il patto concluso con i due eroi.

Ma Fafhrd e il Gray Mouser non furono mai più perseguitati dagli spettri delle ammirevoli Ivrian e Vlana, e non pensarono più a loro se non con tenera gratitudine indolore. Anzi, qualche giorno dopo il Mouser intrecciò un ardente intrigo amoroso con una giovanissima e graziosissima nipote di Karstak Ovartamortes, mentre Fafhrd si prese le due figlie gemelle del duca Danius, bellissime e ricche e tuttavia in procinto di darsi alla prostituzione perché la giudicavano una professione emozionante.

Ciò che pensavano di tutto questo Vlana ed Ivrian, nella loro eterna dimora nella Terra delle Ombre, riguarda esclusivamente loro e la Morte, il cui orrido volto ora potevano fissare senza la minima paura.

IL BAZAR DEL BIZZARRO

Le strane stelle del Mondo di Nehwon scintillavano fitte sui tetti neri della città di Lankhmar, dove le spade tintinnano con la stessa frequenza delle monete. Una volta tanto non c'era nebbia.

Nella Piazza delle Delizie Tenebrose, che si trova sette isolati a sud della Porta della Palude e si estende dalla Fontana dell'Abbondanza Buia fino al Sacrario della Vergine Nera, le luci delle botteghe scintillavano verso l'alto non più brillanti di quanto fossero le stelle stesse. Perché i venditori ambulanti di droghe e di oggetti curiosi e i procacciatori d'appuntamenti rischiaravano i loro chioschi con bruchi luminosi ed erbe fosforescenti e portafuochi dalle minuscole fenditure, e svolgevano i loro affari quasi nello stesso silenzio delle stelle.

Vi sono moltissimi luoghi rumoreggianti e sgargianti di torce nella Lankhmar notturna, ma in forza d'una tradizione antichissima, nella Piazza delle Delizie Tenebrose sono di rigore mormorii sommessi e una penombra gradevole. I filosofi spesso vi si recano per meditare, gli studenti per sognare, e i teologi dagli occhi fanatici per intessere, come ragni, nuove teorie astruse sul Diavolo e su altre forze oscure che dominano l'universo. E se qualcuno di loro trova qualche piccolo spasso illecito, nel contempo, le teorie e i sogni e le teologie e le demonologie ne traggono innegabilmente un miglioramento.

Quella notte, tuttavia, c'era una stridente eccezione alla regola del buio. Da un basso voltone ad arco trinato, da poco aperto in un antico muro, la luce si riversava nella Piazza. Levandosi sopra l'orizzonte del marciapiedi come una luna mostruosa rischiarata dal raggio d'un sole feroce, il nuovo voltone offuscava le stelle degli altri mercanti di misteri.

Strani oggetti ultraterreni posti in vendita si riversavano un poco oltre la soglia, insieme alla luce, mentre all'interno stava accovacciata una figura dalla faccia avida, avvolta in indumenti che nessuno aveva mai veduto sulla terra o sul mare... nel Mondo di Nehwon. Portava un cappello che pareva un secchiello rosso, calzoni a sbuffo, e bizzarri stivali rossi con le punte rivolte verso l'alto. I suoi occhi erano rapaci come quelli d'un falco, ma il sorriso era invitante, cinico e lascivo come quello d'un antico satiro.

Di tanto in tanto, l'uomo balzava in piedi e si aggirava, spazzando e rispazzando con una lunga, rozza granata le pietre del pavimento, come per sgombrare l'accesso a qualche fantastico imperatore, e spesso si arrestava in quella specie di danza per inchinarsi profondamente e rozzamente, ma lanciando sempre occhiate dal basso in alto alla folla che si raccoglieva nell'oscurità di fronte all'ingresso; e indicava con la mano l'interno del nuovo negozio con un gesto d'invito a un tempo servile e sinistro.

Nessuno, tra la folla, aveva ancora trovato il coraggio di avanzare in quel chiarore e di entrare nella bottega, e neppure di esaminare le rarità esposte sulla via, con tanta noncuranza tentatrice. Ma di momento in momento cresceva il numero degli astanti affascinati. C'erano mormorii di critica per quel nuovo metodo abbagliante di mercanteggiare, per la violazione della consuetudine alla tenebra: ma nel complesso le lamentele erano controbilanciate dalle esclamazioni e dai bisbigli di stupore, d'ammirazione e di curiosità, che si facevano sempre più accalorati.

Il Gray Mouser sgattaiolò nella Piazza dalla parte in cui sorgeva la Fontana, silenzioso come se fosse venuto per tagliare la gola a qualcuno o per spiare le spie del Sovrano. I mocassini di pelle di ratto non facevano rumore. La spada, il Cesello, nel fodero di pelli di topo, non strusciava contro la tunica né il mantello, entrambi di seta grigia curiosamente rozza. Le occhiate che egli lanciava intorno, sotto il cappuccio di seta grigia, erano cariche di minaccia e di un agghiacciante senso di superiorità.

Ma intimamente il Mouser si sentiva come uno scolaretto... uno scolaretto timoroso d'un rabbuffo e di un compito impossibile. Perché, nella borsa di pelle di ratto, egli portava un biglietto, scarabocchiato in scuro inchio-

stro di seppia su di un'argentea pelle di pesce, da Sheelba dal Volto senza Occhi, che lo invitava a presentarsi in quel luogo e a quell'ora.

Sheelba era il tutore sovrannaturale del Mouser e, quando gliene prendeva il capriccio, era anche il suo custode; e non era saggio trascurare i suoi inviti, perché Sheelba aveva occhi acuti per individuare i riottosi, sebbene non li portasse tra le guance e la fronte.

Ma le missioni che Sheelba assegnava al Mouser in occasioni come quella erano talvolta stranamente onerose e persino disgustose: come procurare nove gatti bianchi senza un solo pelo nero, o rubare cinque copie dello stesso libro di rune magiche da cinque biblioteche stregonesche distantissime tra loro, oppure trovare campioni di sterco di cinque re, vivi o morti... Perciò il Mouser era venuto presto, per sentire al più presto possibile la brutta notizia; e da solo, perché non voleva che il suo camerata Fafhrd stesse ad ascoltare sogghignando mentre Sheelba recitava le sue piccole omelie ai diligente pupillo... e magari si faceva venire in mente qualche altra missione da assegnargli.

Il biglietto di Sheelba, impresso a lettere invisibili nella mente del Mouser, diceva semplicemente: *Quando la stella Akul dimora sulla Guglia di Rhan, trovati accanto alla Fontana dell'Abbondanza Buia.* Il messaggio era firmato semplicemente con il minuscolo ovale che costituiva il sigillo di Sheelba.

Il Mouser si avvicinò silenzioso nell'oscurità alla Fontana, una tozza colonna quadrata dalla sommità rozzamente arrotondata, da cui un'unica goccia nera sgorgava e cadeva ogni venti battiti di cuore d'elefante.

Il Mouser si fermò accanto alla Fontana e, tendendo la mano piegata, misurò l'altezza della stella verde Akul. Doveva ancora scendere di sette dita nel cielo, prima di toccare la punta sottile del lontano minareto di Rhan, profilato contro lo sfondo stellato.

Il Mouser si accoccolò accanto alla colonna nera e poi, agilmente, balzò sulla sua cima, per vedere se in quel modo c'era qualche differenza nella posizione di Akul. Non ce n'era affatto.

Scrutò l'oscurità, intorno a lui, cercando figure immote... in particolare una vestita e incappucciata come un monaco... incappucciata in modo che veniva da chiedersi come riuscisse a vedere dove metteva i piedi quando camminava. Ma non c'era nessuna figura.

L'umore del Mouser cambiò. Se Sheelba aveva deciso di non arrivare educatamente in anticipo, perché doveva farsene scrupolo proprio lui? Si mosse per andare a vedere la nuova bottega dall'arcata illuminata, del cui

irregolare splendore s'era accorto con curiosità almeno un isolato prima di entrare nella Piazza delle Delizie Tenebrose.

Il Nordico Fafhrd aprì un occhio appesantito dal vino e, senza muovere la testa, scrutò metà della stanza rischiarata dal fuoco, in cui dormiva nudo. Poi chiuse quell'occhio, aprì l'altro, e scrutò l'altra metà della stanza.

Non c'era traccia del Mouser da nessuna parte. Fin lì, tutto bene! Se avesse continuato ad avere fortuna, avrebbe potuto portare a termine l'imbarazzante impegno di quella notte senza che il piccolo briccone grigio ridesse di lui.

Il barbaro sfilò da sotto la guancia ispida un quadrato di pelle viola di serpente, crivellata da minuscoli pori, così che quando la tenne tra gli occhi e il fuoco linguegiante, formò mille piccole stelle. Osservate per qualche istante, le stelle formavano oscuramente il messaggio: *Quando il pugnale di Rhan trafigge le tenebre nel cuore di Akul, recati alla Sorgente delle Gocce Nere.*

Tracciata vistosamente sui puntini, in colore bruno arancio simile a sangue disseccato, così grande da coprire il quadrato viola, c'era una svastica a sette braccia, uno dei sigilli di Ningauble dai Sette Occhi.

Fafhrd non ebbe difficoltà a identificare la Sorgente delle Gocce Nere con la Fontana dell'Abbondanza Buia. Aveva imparato a conoscere quel linguaggio poetico ed enigmatico durante l'infanzia, quand'era allievo degli scaldi cantori.

I rapporti tra Ningauble e Fafhrd erano molto simili a quelli tra Sheelba e il Mouser: solo, il mago dai Sette Occhi era più pretenzioso, e affidava a Fafhrd incarichi taumaturgici più grandiosi, come uccidere draghi, affondare magici velieri a quattro alberi, e rapire regine stregate, custodite da orchi.

Inoltre, Ningauble era portato a vantarsi, soprattutto della grandiosità della sua immensa grotta, i cui corridoi di pietra, tortuosi come serpenti, conducevano in tutti i luoghi nello spazio e nel tempo... purché egli insegnasse anticipatamente al suo fedele a percorrere quei labirinti di basse, rocciose gallerie.

Fafhrd non era animato da un grande desiderio di apprendere le formule e gli incantesimi di Ningauble quanto il Mouser teneva a imparare quelli di Sheelba: ma il mago dai Sette Occhi aveva un sufficiente potere sul Nordico, basato sulle debolezze e sui trascorsi misfatti di quest'ultimo; perciò Fafhrd era sempre costretto ad ascoltare con pazienza gli stregoneschi

ammonimenti di Ningauble e le sue chiacchiere vanagloriose... ma, se era umanamente o inumanamente impossibile, *non* quando c'era presente il Gray Mouser a ridacchiare e a sogghignare.

Nel frattempo Fafhrd, ritto davanti al fuoco, si era infilato e affibbiato vari indumenti e armi e ornamenti sul corpo enorme e muscoloso, dalle generose distese di fitti peli d'oro rosso. Quando, dopo aver calzato anche gli stivali e l'elmo, aprì la porta e guardò nel vicolo buio preparandosi a uscire e notò soltanto il gobbo venditore ambulante di castagne, rannicchiato accanto al braciere all'angolo opposto, uno spettatore avrebbe giurato che mentre si avviava a grandi passi verso la Piazza delle Delizie Tenebrose, lo avrebbe fatto sferragliando e tonando come una torre d'assedio che si avvicinasse a una città cinta di solide mura.

Invece, il vecchio venditore di castagne dall'orecchio di lince, che era anche una spia del Sovrano, dovette ringoiare il cuore che gli balzò alla gola, quando Fafhrd gli passò precipitosamente accanto, alto come un pino, veloce come il vento, e silenzioso come un fantasma.

Il Mouser scostò due curiosi con esperte gomitate alle costole e avanzò sulle pietre scure verso la bottega vivacemente illuminata, dall'ingresso a forma di cuore rovesciato. Pensò che i muratori dovevano aver lavorato come dannati, per aver tagliato e intonacato quel varco così rapidamente. Era passato di lì quel pomeriggio e non aveva notato altro che un muro cieco.

L'eccentrico custode dal rosso cappello a cilindro e dagli stivali a punte rivoltate si accostò al Mouser, saltellando, con la sua scopa in mano, e poi tornò indietro, a ritroso, spazzando di nuovo la strada al primo cliente, con molti inchini e sorrisi ossequiosi.

Ma il volto del Mouser era chiuso in un'espressione di disdegno torvo e scettico. Si soffermò davanti al mucchio di oggetti all'ingresso e lo scrutò con disapprovazione. Estrasse il Cesello dal sottile fodero grigio e, con la punta della lunga lama, sollevò la copertina del volume che stava in cima a una pila di libri ammuffiti. Senza avvicinarsi di più, scrutò brevemente il frontespizio, scosse il capo, girò alla svelta un'altra mezza dozzina di pagine con la punta del Cesello, usando la spada come se fosse la bacchetta di un insegnante, per indicare qualche parola qua e là (poiché erano scelte male, a giudicare dalla sua espressione), e poi chiuse bruscamente il libro con un altro movimento dell'arma.

Poi, con la punta del Cesello, sollevò un drappo rosso che pendeva da un

tavolo, dietro il mucchio di libri, sbirciò sospettoso sotto il mobile, batté sprezzante su un barattolo di vetro in cui galleggiava una testa umana, toccò parecchi altri oggetti e agitò la lama, in un gesto di riprovazione, in direzione di un gufo incatenato per una zampa, che chiurlò solennemente dal suo trespolo.

Il Mouser rinfoderò il Cesello e si girò verso l'inserviente, inarcando un sopracciglio con un'espressione acida che diceva, anzi gridava apertamente: «È *questo* tutto ciò che hai da offrire? Questo ciarpame è il tuo pretesto per inquinare la Piazza delle Delizie Tenebrose con tanta luce?»

In realtà, il Mouser era immensamente interessato a ognuno degli oggetti che aveva visto. Il libro, tra l'altro, era redatto in una scrittura che egli non soltanto non comprendeva, ma non riusciva a riconoscere.

Per il Mouser, tre cose erano chiarissime: la prima, che tutta la roba offerta in vendita non proveniva dal mondo di Nehwon, no, neppure dalle terre più remote di Nehwon; la seconda, che tutta quella roba era estremamente pericolosa, in un modo che egli ancora non sapeva definire; la terza, che tutti quegli oggetti erano mostruosamente affascinanti e che lui, il Mouser, non aveva intenzione di andarsene da lì fino a quando non avesse personalmente scrutato, studiato e se necessario provato ognuno di quei pezzi enigmatici.

Di fronte alla smorfia acida del Mouser, l'inserviente si abbandonò a una convulsione di capriole servili, come se fosse diviso tra il desiderio di baciargli i piedi e quello di indicare con fioriti gesti carezzevoli ogni oggetto esposto nella bottega.

L'inserviente finì con un inchino così profondo da sfiorare il marciapiedi con il mento, tendendo verso l'interno un lungo braccio scimmiesco, e farfugliando in un lankhmarese atroce: «Ogni oggetto per dar piacere alla carne e ai sensi e all'immaginazione dell'uomo. Meraviglie mai sognate. A buon mercato, molto a buon mercato! Tue per un soldino! Il Bazar del Bizzarro. Ti prego di guardare, o re!»

Il Mouser sfoggiò un lunghissimo sbadiglio, coprendosi la bocca con il dorso della mano, poi tornò a guardarsi intorno con il sorriso stanco, paziente e mondano di un duca che sa di dover sopportare molte noie per incoraggiare il commercio nei suoi dominii, e finalmente, con una lieve scrollata di spalle, entrò nella bottega.

Alle sue spalle, l'inserviente saltellò in preda a una gioia delirante e ricominciò a spazzare le pietre, come se fosse ammattito per la felicità.

All'interno, la prima cosa che vide il Mouser fu un mucchio di libri sotti-

li, rilegati in fine pelle rossa e viola profilata d'oro.

La seconda fu una rastrelliera piena di lenti scintillanti e di sottili tubi d'ottone che invitavano a guardare dentro.

La terza fu una snella ragazza dai capelli scuri che gli sorrideva misteriosamente da una gabbia con le sbarre d'oro appesa al soffitto.

Dietro quella gabbia ne pendevano altre con le sbarre d'argento e di strani metalli verdi, rubino, arancione, oltremare e purpurei.

Fafhrd vide il Mouser scomparire all'interno della bottega proprio mentre la sua mano sinistra toccava la scabra, gelida sommità della Fontana dell'Abbondanza Buia e mentre Akul toccava esattamente la cima di Rhan, come se fosse la lanterna verde di quella sottilissima guglia.

Avrebbe potuto seguire il Mouser, avrebbe potuto rinunciare a farlo, e sicuramente avrebbe riflettuto sull'evento appena osservato; ma proprio in quel momento udì alle sue spalle un lungo, sommesso "Ssssst!"

Fafhrd si girò, come un danzatore gigantesco, e Astagrigia, il suo spadone, uscì dal fodero rapidamente, molto più silenziosamente di un serpe che esce dalla tana.

A dieci braccia da lui, all'imboccatura di un vicolo ancora più buio di quanto sarebbe stata la Piazza delle Delizie Tenebrose senza quella sua nuova luna commerciale, Fafhrd distinse vagamente due figure ammantate e incappucciate, fianco a fianco.

Uno dei cappucci era pieno d'una oscurità assoluta. Anche il volto d'un negro di Klesh avrebbe lanciato spettrali barlumi bronzei. Ma lì non c'erano neppure quelli.

Dentro l'altro cappuccio stavano annidati sette pallidissimi bagliori verdognoli. Si muovevano irrequieti, talvolta girando l'uno intorno all'altro, ondeggiando tortuosamente. Talvolta uno dei sette barlumi ovali diventava un poco più vivido, come se avanzasse verso la bocca del cappuccio... o un poco più fioco, se indietreggiava.

Fafhrd rinfoderò Astagrigia e avanzò verso le due figure. Senza volgergli le spalle, quelle si ritrassero lentamente e silenziosamente nel vicolo.

Fafhrd le seguì, mentre quelle recedevano. Provava un fremito d'interesse... e altri sentimenti. Incontrare solo il suo mentore sovrannaturale poteva essere soltanto una seccatura e una relativa tensione nervosa: ma sarebbe stato difficile per chiunque reprimere un brivido di religioso timore nell'incontrare contemporaneamente Ningauble dai Sette Occhi e Sheelba dal Volto senza Occhi.

Inoltre, il fatto che i due maghi, implacabili rivali, avessero unito le loro

forze e apparentemente collaborassero con spirito d'amicizia... Doveva esserci in aria qualcosa di grosso! Era impossibile dubitarne.

Il Mouser, nel frattempo, stava godendo le soddisfazioni più allettanti, provocanti ed esotiche. I sottili volumi rilegati in pelle con impressioni in oro contenevano scritti ancora più strani ed enigmatici di quelli sulle pagine che aveva sfogliato all'esterno, simboli che sembravano belve scheletriche, turbini di nuvole, e alberi e cespugli dai rami contorti... ma grazie a chissà quale prodigio, egli poteva leggerli tutti senza la minima difficoltà.

I libri trattavano, nei minimi particolari, argomenti come la vita privata dei diavoli, le storie segrete di culti omicidi e, con accompagnamento d'illustrazioni, le adeguate tecniche da usare contro i demoni armati di spada e i trucchi erotici di lamie, succubi, baccanti e amadriadi.

Le lenti e i tubi d'ottone, alcuni dei quali erano fantasticamente contorti, come periscopi per vedere oltre le mura e le finestre sbarrate di altri universi, mostrarono dapprima soltanto deliziosi disegni gemmati; ma dopo un po' il Mouser riuscì a scorgere, oltre questi, luoghi interessanti d'ogni genere: cripte dei tesori di re morti, camere da letto di regine vive, sotterranei dove tenevano consiglio angeli ribelli, e stipi in cui gli dèi nascondevano i progetti di mondi troppo spaventosamente fantastici per correre il rischio di crearli.

In quanto alle snelle fanciulle bizzarramente vestite, nelle gabbie dalle sbarre giocosamente larghe, ebbene, erano gradevoli guanciali su cui riposare per qualche istante gli occhi affaticati dalla lettura dei libri e dall'osservazione dei cannocchiali.

Di tanto in tanto, una delle ragazze rivolgeva al Mouser un fischio sommesso e poi indicava, vezzosa o supplichevole o languidamente allusiva, una manovella ingemmata fissata al muro, e per mezzo della quale la gabbia, appesa a una catena lucente che passava tra lucenti pulegge, poteva venire abbassata sul pavimento.

A questi inviti il Mouser sorrideva amorosamente, annuiva e agitava leggermente le dita, come per sussurrare: «Più tardi... più tardi. Abbi pazienza.»

Dopotutto, le ragazze avevano l'abitudine di cancellare tutte le altre delizie, minori ma non per questo disprezzabili. Le ragazze andavano tenute per fine pranzo.

Ningauble e Sheelba recedettero nel vicolo buio, seguiti da Fafhrd, fino

a che questi perse la pazienza, e dominando in qualche modo l'involontario timore, esclamò nervosamente: «Ebbene, intendete continuare a sfuggirmi a ritroso fino a quando piomberemo tutti nella Grande Palude Salata? Cosa volete da me? Che cosa succede?»

Ma le due figure incappucciate s'erano già arrestate, a quanto Fafhrd poteva percepire nella luce delle stelle e del fioco chiarore che scendeva da alcune finestre; e gli parve che si fossero fermate un attimo prima della sua esclamazione. Era un tipico trucco da mago per metterlo a disagio! Si morse le labbra nell'oscurità. Era sempre così!

«O mio dolce Figlio...» cominciò Ningauble con i suoi toni più zuccherosi e sacerdotali. I fiochi bagliori dei suoi sette occhi erano librati dentro il cappuccio, immobili e dolcemente splendenti come le Pleiadi in una notte d'estate, viste attraverso la nebbia verdognola di un lago carico di vetriolo azzurro e di corrosivo gas salino.

«Ho chiesto che cosa succede!» interruppe aspramente Fafhrd. Già colpevole d'impazienza, tanto valeva che continuasse.

«Consentimi di portelo come un caso ipotetico» rispose imperturbabile Ningauble. «Supponiamo, mio dolce Figlio, che vi sia un uomo in un universo, e che una forza immensamente malefica venga in questo universo da un altro, o forse da una congerie di universi, e che quell'uomo sia un coraggioso che vuole difendere il suo universo e dà scarsa importanza alla propria vita; e che per giunta egli abbia, per consigliarlo, uno zio molto saggio e prudente e pensoso del pubblico interesse, il quale sa tutto di tutte queste cose che ho ipotizzato...»

«I Divoratori minacciano Lankhmar!» scattò Sheelba con una voce aspra come lo schiantarsi di un albero, così improvvisamente che quasi Fafhrd sussultò... e per quanto ne sappiamo, sussultò anche Ningauble.

Fafhrd attese un momento, per evitare di dare una falsa impressione, e poi rivolse lo sguardo verso Sheelba. I suoi occhi si erano abituati all'oscurità, e ora egli vedeva molto meglio di prima; eppure non scorgeva assolutamente null'altro che la tenebra assoluta dentro il cappuccio di Sheelba.

«Chi sono i Divoratori?» chiese.

Fu tuttavia Ningauble a rispondere: «I Divoratori sono i mercanti più abili di tutti i molti universi... così abili, anzi, che vendono soltanto ciarpame. In questo vi è una profonda necessità, poiché i Divoratori debbono usare tutta la loro astuzia per perfezionare i metodi di vendita e non possono dedicare neppure un istante a considerare il valore di ciò che vendono. In verità, non osano occuparsi di tali cose neppure per un momento, per timo-

re di perdere il loro tocco dorato... eppure tale è la loro abilità che le mercanzie sono assolutamente irresistibili, anzi sono le merci più splendide di tutti i numerosi universi... Mi segui?»

Fafhrd gettò un'occhiata speranzosa a Sheelba, ma poiché questa volta il mago dal Volto senza Occhi non interruppe con un conciso riassunto, rispose a Ningauble con un cenno del capo.

Quello continuò, mentre i sette occhi cominciavano a guizzare, a giudicare almeno dai movimenti dei sette bagliori verdi. «Come tu puoi facilmente dedurre, i Divoratori possiedono le magie più possenti scoperte nei molti universi, mentre i loro gruppi d'assalto sono guidati dagli stregoni più aggressivi, supremamente abili in tutti i metodi di combattimento, sia con l'intelligenza, sia con i sentimenti, sia con le armi fisiche.

«Il metodo dei Divoratori consiste nell'aprire bottega in un nuovo mondo, e per prima cosa attirarvi i più coraggiosi e avventurosi e astuti esponenti della popolazione di quel mondo... dotati di tanta immaginazione che, con un lieve tocco di suggestione, finiscono per vendere facilmente se stessi.

«Quando hanno intrappolato costoro, i Divoratori passano a occuparsi del resto della popolazione: il che significa semplicemente che vendono, e vendono e vendono! Vendono ciarpame e ottengono in cambio buon danaro sonante e cose anche più preziose.»

Ningauble sospirò rumorosamente, piamente. «Tutto ciò è molto male, mio dolce Figlio» continuò, mentre i bagliori dei suoi occhi turbinavano ipnoticamente dentro il cappuccio. «Ma è naturale negli universi amministrati da dèi come i nostri... è naturale e forse sopportabile. Tuttavia...» E qui fece una pausa. «Tuttavia il peggio viene poi! I Divoratori non vogliono soltanto avere come clienti tutti gli esseri di tutti gli universi, senza dubbio perché temono che un giorno qualcuno sollevi la spiacevole questione del valore delle merci... Ma vogliono ridurre i clienti stessi in uno stato di suggestionabilità sottomessa e servile, in modo che non sappiano far altro che ammirare e comprare il ciarpame offerto in vendita. Ciò significa che, a lungo andare, i clienti non avranno più nulla con cui pagare i Divoratori per le cianfrusaglie acquistate, ma sembra che i Divoratori non si preoccupino di questa eventualità. Forse pensano che c'è sempre un nuovo universo da sfruttare. E forse è così!»

«Mostruoso!» commentò Fafhrd. «Ma che ci guadagnano i Divoratori da questa furiosa attività commerciale, da questo mercanteggiare folle? Cosa vogliono in realtà?»

Ningauble rispose: «I Divoratori vogliono soltanto ammassare contanti e allevare figli simili a loro per ammassare altro contante, e vogliono competere tra loro per la quantità di danaro accumulato. (È per coincidenza una città, tu pensi, Fafhrd? Ammassadanaro?) E i Divoratori vogliono espandere la loro attività in tutti gli universi, poiché affermano che i clienti asserviti divengono i sudditi più obbedienti degli dèi; e si lagnano perché il compito di ammassare danaro tortura le loro menti e rovina loro la digestione. Oltre a questo, ognuno dei Divoratori raccoglie in segreto e raccoglie per sempre, per allietare esclusivamente i suoi occhi, tutti gli oggetti e i pensieri più splendidi creati dai veri uomini, dalle vere donne, e dai veri maghi e dai veri demoni, comprati dai Divoratori stessi a prezzi da fallimento, pagati con ciarpame o magari, come essi preferiscono, non pagati affatto.»

«Veramente mostruoso!» ripeté Fafhrd. «I mercanti sono sempre un mistero malefico, e questi mi sembrano i peggiori di tutti. Ma che c'entro io con tutto questo?»

«O mio dolce Figlio» rispose Ningauble: la pietà nella sua voce adesso era sfumata d'una certa clemente delusione, «tu mi costringi a ricorrere di nuovo alle ipotesi. Ritorniamo alla supposizione di quell'uomo valoroso, il cui universo è atrocemente minacciato, che dà scarsa importanza alla propria vita, e alla supposizione correlata del saggio zio di questo valoroso, il quale ne segue invariabilmente i consigli...»

«I Divoratori hanno aperto bottega nella Piazza delle Delizie Tenebrose!» interruppe Sheelba, così bruscamente, e in tono così ferreo che questa volta Fafhrd trasalì più forte. «Devi annientare il loro avamposto questa notte stessa!»

Fafhrd rifletté per qualche istante, e poi disse, con fare interrogativo: «Mi accompagnerete entrambi, presumo, per aiutarmi con i vostri mezzi magici in quella che, mi rendo conto, deve essere un'operazione molto pericolosa; per fungere da artiglieria incantata e da corpo degli arcieri, mentre io fungo da battaglione d'assalto...»

«O mio dolce Figlio...» l'interruppe Ningauble, in tono di profondo disappunto, scuotendo il capo in modo che i barlumi degli occhi balzellarono dentro al cappuccio.

«Devi farlo da solo!» gracchiò Sheelba.

«Senza alcun aiuto?» domandò Fafhrd. «No! Trovatevi qualcun altro. Trovate quell'idiota di valoroso che segue sempre il consiglio dell'astuto zio con la stessa servilità con cui mi dite che i clienti dei Divoratori reagiscono alle loro attività commerciali! Trovate *lui*! In quanto a me... Io dico

no!»

«E allora lasciaci, codardo!» ordinò severamente Sheelba. Ma Ningauble si limitò a sospirare e disse, in tono di scusa: «Era deciso che tu avessi un compagno in questa impresa, un commilitone nella lotta contro il male disgustoso... cioè il Gray Mouser. Ma purtroppo egli è giunto in anticipo all'appuntamento con il mio collega qui presente, si è lasciato attirare nella bottega dei Divoratori e senza dubbio è ormai caduto nelle loro trappole, se non è già estinto. Perciò vedi bene che noi ci preoccupiamo del tuo bene e non desideriamo importi il peso di imprese solitarie. Tuttavia, mio dolce Figlio, se sei ancora fermamente deciso...»

Fafhrd esalò un sospiro più profondo di quello di Ningauble. «Benissimo» disse in un tono burbero che era un'ammissione di resa. «Lo farò. Qualcuno dovrà pur tirar fuori quel povero sciocco grigio dal fuoco ardente, o dall'acqua lucente che l'ha attirato. Ma come farò?» E agitò il grosso indice in direzione di Ningauble: «E non chiamatemi più dolce Figlio!»

Ningauble tacque per qualche istante. Poi disse soltanto: «Usa il tuo giudizio.»

Sheelba aggiunse: «Guardati dal Muro Nero!»

Ningauble disse a Fafhrd: «Aspetta, ho un dono per te.» E gli porse un nastro sbrindellato lungo un braccio, stretto tra il tessuto della lunga manica del mago, così che era impossibile vedere la forma della mano che lo reggeva. Fafhrd prese lo straccio con uno sbuffo di irritazione, lo appallottolò e lo cacciò nella borsa.

«Abbine più cura» lo ammonì Ningauble. «È il Manto dell'Invisibilità, un po' consumato dall'uso magico. Non mettertelo addosso fino a quando ti avvicinerai al Bazar dei Divoratori. Ha due piccoli difetti: non ti renderà completamente invisibile a un maestro incantatore, se egli intuisce la tua presenza e prende certe misure. Inoltre, stai attento a non ferirti durante questa impresa, perché il manto non nasconde il sangue.»

«Anch'io ho un dono!» esclamò Sheelba, traendo dal varco nero del cappuccio, con la mano coperta dalla manica, come aveva fatto Ningauble, qualcosa che luccicava debolmente nell'oscurità come...

Come una ragnatela.

Sheelba la scrollò, come per scacciarne un ragno, o magari anche due.

«La Benda della Vera Vista» disse, tendendola a Fafhrd. «Mostra tutte le cose come sono veramente. Non portela sugli occhi fino a quando entrerai nel Bazar. E soprattutto, se tieni alla vita e alla ragione, non metterla ora!»

Fafhrd la prese, impacciato, scosso da un brivido. Era ben disposto a ob-

bedire all'ordine del mago taciturno. In quel momento non teneva affatto a vedere la vera faccia di Sheelba dal Volto senza Occhi.

Il Gray Mouser stava leggendo il libro più interessante di tutti, un gran compendio delle scienze arcane, redatto in una scrittura di segni astrologici e geomantici, il cui significato balzava agevolmente dalla pagina al suo cervello.

Per riposarsi gli occhi, o meglio per non divorare il volume troppo rapidamente, guardò attraverso un tubo d'ottone a nove gomiti una scena che poteva rappresentare solo il vertice azzurro-cielo dell'universo, dove gli angeli volavano scintillanti come libellule, e alcuni eroi eletti riposavano dopo l'immane scalata e contemplavano con aria critica gli dèi che si agitavano come formiche, molto, molto più in basso.

Per riposare gli occhi da *quella* vista, guardò in alto, tra le sbarre scarlatte (metallo di sangue?) di una gabbia, contemplando la fanciulla più bella di tutte, snella, bionda, dagli occhi di giaietto. Lei si inginocchiò, poggiando il suo peso sui talloni, inclinando un po' all'indietro la parte superiore del corpo. Indossava una tunica di velluto rosso e aveva una chioma dorata, così folta e morbida che poteva avvolgersela come una cortina sul volto, sin quasi alle labbra atteggiate a un broncio grazioso. Con le dita sottili d'una mano scostò quel tendaggio dorato per guardare giocosamente il Mouser, mentre con l'altra mano fece schioccare nacchere d'oro in un ritmo languido e lento, con qualche interruzione a ritmo più rapido e staccato.

Il Mouser si chiese se non era il caso di girare un po' la manovella d'oro incrostata di rubini che stava vicino al suo gomito; poi notò per la prima volta il muro scintillante in fondo alla bottega. Di che poteva essere fatto? si chiese. Minuscoli diamanti, innumerevoli come granelli di sabbia incorporati in vetro affumicato? Opale nero? Perla nera? Nero chiaro di'luna?

Qualunque cosa fosse, era assolutamente affascinante; il Mouser si affrettò a posare il, libro, usando il cannocchiale a nove gomiti per segnare il punto dov'era arrivato (un paio di pagine avvincenti sull'arte del duello, dove erano rivelate la Parata Universale e le sue cinque false varianti, nonché le tre vere forme dell'Affondo Segreto), e limitandosi a rivolgere un cenno della mano alla bionda incantatrice vestita di velluto rosso, si diresse a passo svelto verso il fondo della bottega.

Mentre si appressava al Muro Nero, ebbe per un istante la sensazione di scorgere una fantasima argentea, o forse uno scheletro d'argento, che ne

usciva avviandosi verso di lui: ma poi vide che era soltanto la sua immagine riflessa, tenebrosa e bellissima, piacevolmente esaltata da quel materiale lucente. Quello che per un momento gli aveva fatto pensare alle costole era in realtà soltanto l'allacciatura argentea della sua tunica.

Sorrise alla sua immagine, e tese un dito per toccarne il dito lucente quando - oh prodigio! - la sua mano penetrò nel muro, senza la minima sensazione, tranne una lieve frescura formicolante che prometteva la gradevolezza delle lenzuola di un letto appena fatto.

Guardò la propria mano dentro al muro ed ecco - un altro prodigio! - era tutta d'argento splendido, lievemente segnato da minuscole scaglie. E benché fosse indubbiamente la sua mano, come poté comprendere serrandola a pugno, ora non aveva più cicatrici, era un po' più snella e con le dita più lunghe... molto più bella di quanto fosse pochi istanti prima. Agitò le dita, e fu come vedere minuscoli pesci argentei che guizzavano sfreccianti.

Che idea curiosa, pensò il Mouser, avere una vasca per pesci, o meglio una piscina, sistemata al coperto, e ritta su un fianco, in modo che una persona potesse entrare nel fluido eretto, elegantemente e silenziosamente, risparmiandosi tutto lo sforzo atletico e chiassoso del tuffo!

Ed era. meraviglioso che la piscina fosse piena, non di umida acqua fredda, ma d'una sorta di essenza di sonno, intrisa di chiaro di luna! Un'essenza che aveva anche proprietà cosmetiche... una specie di bagno di fango, ma senza il fango. Il Mouser si disse che doveva immediatamente fare il bagno in quella piscina incantata; ma in quel momento il suo sguardo si posò su un lungo divano nero, verso l'altra estremità della scura muraglia liquida; e oltre il divano c'era un piccolo tavolo apparecchiato con vivande e una caraffa e un calice di cristallo.

Si avviò lungo il muro per andare a vedere da vicino, e la sua bellissima immagine riflessa lo seguì passo per passo.

Il Mouser trascinò la mano dentro al muro, per un breve tratto e poi la ritrasse: le scaglie svanirono immediatamente, e ricomparvero le vecchie cicatrici.

Il divano era in realtà una stretta bara nera, dalle sponde alte, foderato di raso nero trapunto; a un'estremità c'erano piccoli cuscini di raso nero. Sembrava molto invitante e riposante... non invitante quando il Muro Nero, ma comunque molto attraente; c'era persino uno scaffaletto di minuscoli libriccini neri, annidato nel raso, per lo svago dell'occupante della bara, e una candela nera spenta.

Anche il pasto apparecchiato sul piccolo tavolo d'ebano al di là della ba-

ra consisteva interamente di vivande nere. Con lo sguardo e poi assaggiando e sorseggiando, il Mouser ne scoprì la natura: fette sottili di pane di segala scurissimo, incrostate di semi di papavero e spruzzate di burro nero; pezzi di carne quasi bruciacchiati; fette piccole e sottili di fegato di vitello, arrostite allo stesso modo, cosparse di spezie scure e di capperi; gelatine scurissime d'uva; tartufi tagliati fini come fogli di carta, e funghi fritti neri; castagne marinate; e naturalmente olive mature e caviale. La bevanda nera, che spumeggiò quando egli la versò, risultò abbondantemente tagliata con il vino effervescente di Ilthmar.

Decise di ristorare il Mouser interiore - il Mouser che viveva una specie di cieca, morbida avidità ondulante tra le labbra e il ventre - prima di tuffarsi nel Muro Nero.

Fafhrd si avventurò di nuovo nella Piazza delle Delizie Tenebrose camminando guardingo, stringendo penzoloni tra l'indice e il pollice sinistro il lungo brandello che era il Manto dell'Invisibilità e tenendo ancora più delicatamente tra le stesse dita della mano destra la ragnatela scintillante che era la Benda della Vera Vista. Non era assolutamente certo che quell'esagono di velo fosse davvero senza ragni.

Dall'altra parte della Piazza scorse la bottega dall'ingresso illuminato: la bottega che, gli era stato detto, era un avamposto dei terribili Divoratori. La scorse tra i movimenti irregolari della folla là radunata, che commentava e formulava ipotesi in aspri bisbigli eccitati.

L'unico elemento della bottega che Fafhrd riusciva a distinguere chiaramente a quella distanza era l'inserviente dal cappello rosso, dagli stivali rossi e dai calzoni a sbuffo, che adesso non caprioleggiava, ma se ne stava appoggiato alla lunga scopa sulla soglia dell'ingresso dall'arco trilobato.

Con uno scatto avvolgente del braccio sinistro, Fafhrd si gettò intorno al collo il Manto dell'Invisibilità. Il nastro sbrindellato gli scese ai due lati del petto, sul giubbotto di pelle di lupo, arrivando si e no a metà strada verso l'alta cintura che reggeva lo spadone e l'ascia. Non fece svanire minimamente il suo corpo, a quanto poté osservare; e dubitò che servisse a qualcosa. Come molti altri taumaturghi, Ningauble non esitava mai a dispensare talismani inutili, e non necessariamente per fini proditorii, ma semplicemente per alzare il morale del collaboratore. Fafhrd avanzò a passi arditi verso la bottega.

Il Nordico era un uomo alto, dalle spalle ampie e dall'aspetto formidabile... doppiamente formidabile per l'abbigliamento barbarico e per le armi,

nella supercivilizzata Lankhmar: perciò dava per scontato il fatto che i comuni abitanti della città si scostassero al suo passaggio; anzi, non aveva mai pensato che potessero non farlo.

Questa volta ebbe una sorpresa. Tutti i commessi, i miserabili bravacci, gli sguatteri, gli studenti, gli schiavi, i mercanti di second'ordine e le cortigiane di seconda categoria, che si sarebbero automaticamente scostati per cedergli il passo (le cortigiane, comunque, ancheggiando in modo provocante), ora gli venivano addosso, ed egli era costretto a schivare e a spostarsi e talvolta addirittura ad arretrare di scatto per evitare che qualcuno gli pestasse i piedi o gli sbattesse contro. Anzi, un individuo grasso, panciuto e frettoloso per poco non gli portò via la ragnatela, che ora alla luce della bottega appariva priva di ragni... o se anche i ragni c'erano, dovevano essere molto piccoli.

Fafhrd era così impegnato a schivare i lankhmariani che non lo vedevano, che non ebbe la possibilità di dare un'altra occhiata alla bottega se non quando fu arrivato quasi alla porta. £ poi, prima di guardare, si accorse di avere inclinato la testa, in modo che il suo orecchio sinistro toccasse la spalla sinistra, e di star già posandosi sugli occhi la ragnatela di Sheelba.

Il contatto fu esattamente identico al tocco di una qualunque ragnatela in cui ci si imbatte quando si cammina all'alba tra i cespugli fitti. Tutto ondulava un poco, come se egli vedesse attraverso una sottilissima griglia di cristallo. Poi anche quell'ondulazione svanì, e con essa la delicata sensazione di contatto viscido, e la vista di Fafhrd ridiventò normale... a quanto poteva dire lui.

La soglia della bottega dei Divoratori era invasa da rifiuti... rifiuti del tipo più disgustoso: vecchie ossa, pesci morti, avanzi di macelleria, sudari muffiti ripiegati in quadrati irregolari come libri mal rilegati e non tagliati, vetri rotti e cocci di vasellame, cassette scheggiate, grosse foglie morte arancione, chiazzate dalla golpe, stracci insanguinati, perizomi laceri, grossi vermi che curiosavano, centopiedi che correvano, scarafaggi che barcollavano, bruchi che strisciavano... e cose anche meno gradevoli.

Sul mucchio stava appollaiato un avvoltoio che aveva perso quasi tutte le penne e sembrava morto di eczema aviario. Almeno, Fafhrd lo credette morto: ma poi quello aprì un occhio velato da una pellicola bianca.

L'unico oggetto possibilmente vendibile all'esterno della bottega (ma costituiva un'eccezione clamorosa) era un'alta, nera statua di ferro, di dimensioni un po' più grandi di quelle naturali: raffigurava uno spadaccino magro, dal volto feroce e malinconico. Ritta sul piedestallo quadrato accanto

alla porta, la statua stava leggermente protesa in avanti, appoggiata sulla lunga spada a due mani, e guardava lugubremente la Piazza.

Quella statua quasi ridestò un ricordo nella mente di Fafhrd... un ricordo recente, gli parve: ma poi i suoi pensieri si confusero, ed egli rinunciò a sviscerare l'enigma. Nelle incursioni come quella, era importante agire rapidamente e implacabilmente. Allentò la cinghia dell'ascia, sfoderò Astagrigia e, ritraendosi un poco per non toccare quella massa strisciante di rifiuti, entrò nel Bazar del Bizzarro.

Il Mouser, piacevolmente sazio di neri cibi saporiti e di nera bevanda inebriante, si avvicinò al Muro Nero e infilò il braccio destro fino alla spalla. Lo agitò, godendosi la dolce frescura fluente e balsamica, ammirando le finissime scaglie argentee e la bellezza sovrumana del suo arto. Poi fece lo stesso con la gamba destra, agitandola come un ballerino che si esercita alla sbarra. Poi trasse un respiro lento e profondo, e avanzò.

Nell'entrare nel Bazar, Fafhrd vide gli stessi mucchi di libri splendidamente rilegati e gli scaffali di lucenti cannocchiali d'ottone e di lenti che aveva visto il Mouser... una circostanza che pareva sovvertire la teoria di Ningauble, secondo il quale i Divoratori vendevano solo ciarpame.

Vide anche le otto bellissime gabbie di metalli lucenti come gemme, e le catene scintillanti che le tenevano appese al soffitto e finivano alle manovelle ingioiellate fissate al muro.

In ogni gabbia stava un ragno splendente, dalle magnifiche sfumature, dal pelo nero o chiaro, grosso come una persona piuttosto minuta, che talvolta agitava una lunga zampa snodata e artigliuta, o socchiudeva e richiudeva le mandibole appuntite, fissando Fafhrd con otto occhi attenti disposti in due file gemmate.

Ci vuole un ragno per prendere un ragno, pensò Fafhrd, ricordando la sua ragnatela, e poi si chiese cosa poteva significare quel pensiero.

Poi, prontamente, passò a porsi domande più pratiche: ma si era appena chiesto se, prima di procedere, doveva uccidere quei ragni che apparivano preziosi, e che erano degni di diventare le bestie da caccia di qualche imperatrice della giungla - un altro elemento che sfatava la teoria di Ningauble! - quando udì un lieve sciaguattio provenire dal fondo della bottega. Gli ricordò il Mouser quando faceva il bagno (il Mouser amava i lunghi bagni nell'acqua caldissima, saponata, profumata e aromatizzata con olii, quel piccolo sibarita grigio!), perciò Fafhrd si avviò in fretta in quella dire-

zione, lanciandosi alle spalle molte occhiate frettolose.

Stava girando intorno all'ultima gabbia, di metallo scarlatto e contenente il ragno più bello di tutti, quando notò un libro tenuto aperto da un cannocchiale a gomiti... esattamente nel modo in cui il Mouser avrebbe tenuto il segno in un volume con un pugnale.

Fafhrd si soffermò per aprire il libro. Le lucide pagine candide erano vuote. Accostò l'occhio velato dalla ragnatela impalpabile al cannocchiale. Scorse una scena che poteva essere soltanto il rosso, fumoso nadir infernale dell'universo, dove diavoli scuri correvano come centopiedi, e dove persone incatenate guardavano ansiose verso l'alto, ed i dannati si contorcevano della stretta di serpenti neri dagli occhi lucenti, dalle zanne sgocciolanti e dalle nari che alitavano fuoco.

Fafhrd lasciò cadere il cannocchiale e il libro, e in quel momento udì il suono rapido, fievole e rapido di bollicine espulse alla superficie di un liquido. Volgendo istantaneamente lo sguardo verso il fondo buio della bottega, scorse il madreperlaceo Muro Nero ed uno scheletro argenteo, dai grandi occhi di diamante, che vi si addentrava. Tuttavia, quell'uomo dalle ossa preziose (ancora una volta la teoria di Ningauble veniva smentita!) aveva ancora un braccio che sporgeva in parte dal muro: e quel braccio non era d'ossa argentee, bianche, marrone o rosee, ma di carne viva coperta adeguatamente di pelle.

Mentre il braccio stava per affondare nel muro, Fafhrd balzò avanti più rapidamente di quanto avesse mai fatto in vita sua, e afferrò la mano un attimo prima che svanisse. Allora comprese che aveva abbrancato il suo amico, poiché avrebbe riconosciuto comunque la stretta del Mouser, anche se indebolita. Tirò: ma era come se il Mouser fosse impantanato nelle sabbie mobili. Depose Astagrigia e afferrò il Mouser anche per il polso, puntellando i piedi sulle rozze pietre nere, e diede uno strattone tremendo.

Lo scheletro d'argento uscì dal muro con uno scroscio nero, trasformandosi in un Gray Mouser dagli occhi vacui che, senza degnare d'uno sguardo il suo amico e salvatore, avanzò barcollando e descrivendo una curva, per finire a capofitto dentro la bara nera.

Ma prima che Fafhrd potesse estrarre il suo camerata da quel lugubre giaciglio, vi fu un rapido clangore di passi: e nella bottega, con grande sorpresa di Fafhrd, entrò precipitosamente l'alta statua di ferro nero. Aveva dimenticato il piedestallo, o ne era semplicemente scesa; ma aveva ricordato lo spadone a due mani, e lo brandiva minacciosamente, lanciando nere occhiate simili a dardi di ferro a tutte le ombre e a tutti gli angoli.

Lo sguardo nero passò oltre Fafhrd senza soffermarsi, ma si posò su Astagrigia posata sul pavimento. Alla vista di quella spada, la statua trasalì visibilmente, aggricciò le labbra nere e socchiuse gli occhi neri. Lanciò occhiate più ferree e taglienti che mai, e cominciò a correre per la bottega in improvvisi slanci zigzaganti, avventando la scura spada lampeggiante in colpi bassi, come se fosse una falce.

In quel momento il Mouser sbirciò stralunato sopra il bordo della bara, alzò una mano fiacca e l'agitò in direzione della statua, e con voce sommessa e sciocca gridò: «Yuu-huuu!»

La statua per un attimo smise di cercare e di falciare per lanciare al Mouser un'occhiata in cui si mescolavano il disprezzo e la perplessità.

Il Mouser si alzò in piedi dentro la bara nera, barcollando come se fosse ebbro, e si frugò nella borsa.

«Ehi, schiavo!» gridò alla statua, con maliziosa allegria, «le tue mercanzie sono passabili. Prenderò la ragazza vestita di velluto rosso.» Tolse dalla borsa una moneta, la scrutò da vicino, e poi la gettò alla statua. «Eccoti un soldo. E prendo anche il cannocchiale a nove gomiti. Ecco un altro soldo.» E lo gettò. «E il *Grande Compendio delle Tradizioni Esotiche di Gron*... eccoti un altro soldo! Sì, ed un altro ancora per la cena... era squisita. Oh... e quasi mi dimenticavo... questo è per l'alloggio di questa notte!» Lanciò una quinta, grossa moneta di rame alla demoniaca statua nera e, con un sorriso di beatitudine, si lasciò ricadere e scomparve. Quando sprofondò nel raso nero imbottito, si sentì un fruscio.

Già mentre il Mouser lanciava la quarta moneta, Fafhrd decise che era inutile tentare di capire l'assurdo comportamento del suo camerata, e che sarebbe stato più logico approfittare di quella diversione per raccogliere Astagrigia. Si affrettò a farlo, ma ormai la statua nera era di nuovo all'erta, se mai si era distratta. Il suo sguardo guizzò fulmineo su Astagrigia nell'istante in cui la toccava Fafhrd: pestò il piede, facendo vibrare le pietre, e gridò con voce aspra e metallica: «Ah!»

Apparentemente, la spada divenne invisibile nell'istante in cui Fafhrd l'impugnò, perché la statua nera non lo seguì con gli occhi ferrei mentre egli cambiava posizione nella sala. Si affrettò invece a posare la lama possente; afferrò una lunga, sottile tromba d'argento e se l'accostò alle labbra.

Fafhrd giudicò più saggio attaccare prima che la statua chiamasse rinforzi. Si avventò, levando Astagrigia per sferrare un gran colpo al collo, e preparandosi al violento urto.

La statua soffiò nella tromba, e invece dello squillo d'allarme che Fafhrd

si aspettava, volò silenziosamente verso di lui una grande nube di polvere bianca che per un momento nascose tutto, come se fosse la più densa delle nebbie mai salite dal Hlal.

Fafhrd indietreggiò, tossendo soffocato. La nebbia demoniaca si diradò rapidamente, la polvere bianca cadde sul pavimento di pietra con innaturale sveltezza; egli poteva vedere abbastanza per attaccare, ma ora la statua, a quanto sembrava, poteva vedere lui, perché lo squadrò socchiudendo gli occhi e gridò il suo metallico: "Ah!", e fece roteare lo spadone intorno alla testa ferrea, preparandosi a una carica.

Fafhrd si accorse di avere le mani e le braccia coperte da uno strato di polvere bianca, che a quanto pareva gli aderiva addosso dappertutto... tranne gli occhi, senza dubbio protetti dalla ragnatela di Sheelba.

La statua di ferro si precipitò sferrando affondi e fendenti. Fafhrd ricevette la pesante lama sulla sua, tentò un fendente a sua volta, e se lo vide parare. Il combattimento assunse gli aspetti rumorosi e mortali di un comune duello allo spadone: ma Astagrigia subiva un'ammaccatura ogni volta che riceveva un colpo violento, mentre la spada un po' più lunga della statua rimaneva illesa. Inoltre, quando Fafhrd riusciva a superare la guardia dell'avversario con un affondo - era quasi impossibile raggiungerlo con un fendente - quello scostava il corpo magro o la testa con incredibile rapidità e anticipazione infallibile.

A Fafhrd, almeno sul momento, pareva il combattimento più terribile, frustrante e massacrante in cui si fosse mai impegnato: perciò provò un senso doloroso d'irritazione quando il Mouser si rialzò traballando nella bara, appoggiò un gomito sul fianco imbottito di raso nero, piazzò il mento sul pugno e rivolse un gran sorriso ai duellanti, di tanto in tanto ridendo pazzamente e gridando assurdità come "Usa l'affondo segreto due e mezzo, Fafhrd... c'è sul libro!", oppure "Salta nel forno... sarebbe una strategia magistrale!", oppure, rivolto alla statua "Ricordati di spazzargli sotto i piedi, briccone!"

Arretrando sotto uno degli attacchi improvvisi di Fafhrd, la statua urtò contro il tavolo su cui stavano gli avanzi del pranzo del Mouser (evidentemente le sue facoltà anticipatrici non erano estese anche a tergo) e pezzetti di cibo nero e schegge di vasellame bianco e frammenti di cristallo volarono sul pavimento.

Il Mouser si sporse dalla bara, e agitò un dito malfermo. «Adesso dovrai spazzare tutto!» gridò alla statua, e proruppe in una risata scrosciante.

La statua, continuando a indietreggiare, andò a urtare contro la bara ne-

ra. Il Mouser si limitò a battere cameratescamente la mano sulla spalla della figura demoniaca ed esclamò: «Rimettiti al lavoro, pagliaccio! Spazzolalo bene! Spolveralo!»

Ma il peggio fu forse quando, durante una breve pausa, mentre i duellanti ansimavano guatandosi, il Mouser rivolse un cenno con la mano al ragno gigante più vicino ed esclamò ancora, stupidamente «Yuu-huuu!» E poi: «Cara, ci vediamo dopo il circo.»

Fafhrd, mentre parava con stanca disperazione il quindicesimo o il cinquantesimo affondo dirotto alla sua testa, pensò amaramente: *Ecco cosa succede quando si cerca di salvare un piccolo pazzo senza cuore che sarebbe capace di ridere nel vedere sua nonna stritolata da un orso. La ragnatela di Sheelba mi ha mostrato il Grigio sotto il suo vero aspetto.*

Il Mouser, all'inizio, si era infuriato quando lo sferragliare delle spade lo aveva strappato ai suoi sogni di raso nero: ma non appena vide ciò che succedeva, rimase incantato da quella scena follemente comica.

Infatti, poiché non aveva la ragnatela di Sheelba, il Mouser vedeva soltanto l'arlecchinesco inserviente dal cappello rosso che saltellava sulle scarpe rosse dalla punta arricciata, e sferrava con la scopa grandi colpi a Fafhrd, il quale sembrava uscito un attimo prima da un barile di farina. L'unica parte del Nordico che non fosse ricoperta di polvere bianca era una striscia simile ad una mascherina che gli si estendeva sugli occhi.

Ciò che rendeva fantasticamente buffa quella scena era il fatto che Fafhrd, imbiancato come un mugnaio, mostrava tutte le azioni e le emozioni di un autentico combattimento, con straordinaria precisione, parando la scopa come se fosse una colossale scimitarra o uno spadone a due mani. La scopa si levava di scatto e Fafhrd la guardava sbarrando gli occhi, con una meravigliosa interpretazione di apprensione sbigottita, nonostante gli occhi stranamente velati. Poi la scopa scendeva violentemente, e Fafhrd si piantava ben saldo, e pareva riceverla sulla sua spada solo con lo sforzo più prodigioso... e poi fingeva di vacillare sotto il colpo!

Il Mouser non aveva mai sospettato che il suo amico possedesse simili doti d'attore, benché recitasse in modo piuttosto meccanico, senza gli ampi slanci del vero genio drammatico; e si sganasciava dalle risa.

Poi la scopa sfiorò la spalla di Fafhrd, e ne spicciò un fiotto di sangue.

Fafhrd, ferito, conscio di non essere in grado di mostrare una resistenza superiore a quella della statua, anche se il torace ferreo di questa ansimava come un mantice, decise di ricorrere a misure più rapide. Sganciò dalla cintura l'ascia alla prima pausa nel combattimento quando ognuno aveva

sorpreso l'altro ritirandosi nello stesso istante, e l'impugnò, la scagliò contro la faccia dell'avversario.

Invece di tentare di schivare l'ascia o di pararla, la statua nera abbassò la spada e roteò la testa in uno stretto cerchio.

L'ascia girò attorno alla scarna testa nera, come una cometa argentea dalla coda lignea che orbitasse intorno ad un sole nero, e ritornò verso Fafhrd come un boomerang... ancora più rapidamente di quanto il barbaro l'avesse scagliata.

Ma in quel momento, per Fafhrd il tempo rallentò: si chinò, schivando il colpo, e afferrò l'ascia con la mano sinistra mentre gli passava sibilante accanto alla guancia.

Per un momento, anche i suoi pensieri divennero più rapidi, come le sue azioni. Pensò che il suo avversario, abilissimo nello schivare ogni attacco frontale, non aveva evitato il tavolo e la bara alle sue spalle. Pensò che il Mouser ormai non rideva più da una dozzina di scambi di colpi, e vide che, sebbene ancora stordito, era stranamente pallido e sobrio in viso, e sembrava fissare con orrore il sangue che scorreva lungo il braccio di Fafhrd.

Gridando con tutta la cordialità e la gaiezza di cui era capace in un momento come quello «Divertiti! Partecipa alla festa, buffone... ecco la tua spatola d'Arlecchino» Fafhrd lanciò l'ascia verso il Mouser.

Senza aspettare di vedere il risultato del suo lancio (o forse non osava guardare), chiamò a raccolta le sue ultime riserve d'energia e si avventò verso la statua nera, in un'avanzata circolare che la costrinse ad arretrare di nuovo verso la bara.

Senza deviare lo sguardo inorridito e istupidito, il Mouser tese la mano all'ultimo momento e afferrò l'ascia per l'impugnatura mentre cadeva roteando pigramente.

Quando la statua nera si ritirò vicino alla bara, preparandosi a quello che prometteva di essere uno spaventoso contrattacco, il Mouser si sporse, e riprendendo a sogghignare scioccamente, percosse la testa nera con l'ascia.

Il cranio di ferro si spaccò come una noce di cocco, ma non si aprì del tutto. L'ascia di Fafhrd, incuneata profondamente, sembrò trasformarsi di colpo in ferro come la statua, e il manico nero venne strappato dalla mano del Mouser, mentre l'alta figura si fermava rigida.

Il Mouser guardava addolorato la testa spaccata, come un bambino ignaro di fronte alla scoperta che i coltelli tagliano.

La statua si strinse al petto la grande spada, come un bastone cui avrebbe potuto appoggiarsi: ma non si appoggiò, cadde rigida in avanti e finì sul

pavimento con un tonfo sferragliante e poderoso.

A quel tuono di pietra e di metallo, un fuoco bianco e frenetico lambì il Muro Nero, illuminando tutta la bottega come una folgore lontana, e dal profondo della muraglia echeggiò un tuono di ferro e di basalto.

Fafhrd rinfoderò Astagrigia, trascinò il Mouser fuori dalla bara nera, poiché il combattimento non gli aveva lasciato la forza di sollevare di peso il suo piccolo amico, e gli urlò all'orecchio: «Vieni! Corri!»

Il Mouser corse verso il Muro Nero.

Fafhrd gli afferrò il polso nel passargli accanto, e si precipitò verso l'arcata, trascinandoselo dietro.

Il tuono si smorzò, e venne un sibilo sommesso, dolce e allettante.

Il fuoco lingueggiò di nuovo fulmineo attraverso il Muro Nero, dietro di loro... questa volta era molto più vivo, come se i fulmini stessero piombando verso i due eroi.

Il bagliore bianco impresse indelebilmente una visione nella mente di Fafhrd: il ragno gigante, nella gabbia più interna, premuto contro le sbarre sanguigne per guardarli. Aveva le zampe chiare, e un corpo che pareva di velluto rosso, e una maschera di fitti, esili peli dorati, in cui brillavano otto occhi di giaietto, mentre le mandibole appuntite, penzolanti come le lame aperte di una forbice d'oro, sbattevano in un folle ritmo staccato, come di nacchere.

In quel momento il fischio allettante si ripeté. Anche quel suono sembrava provenire dal ragno rosso e oro.

Ma per Fafhrd la cosa più strana fu udire il Mouser, che si faceva trascinare riluttante, gridare in risposta a quel sibilo: «Sì, adorata! Vengo! Lasciami andare, Fafhrd! Lascia che mi arrampichi da lei! Solo un bacio! Carissima!»

«Piantala, Mouser» ringhiò Fafhrd, rabbrividendo per l'orrore. «È un ragno gigante!»

«Togliti le ragnatele dagli occhi, Fafhrd» ribatté supplichevole il Mouser, con involontaria esattezza. «È una fanciulla incantevole! Non l'ho mai vista così provocante... e l'ho pagata! *Tesoro!*»

Poi il tuono sommerse la sua voce, e gli eventuali altri sibili, e il fuoco ritornò, più luminoso del giorno, e poi vi fu subito un altro tuono, e il pavimento tremò e l'intera bottega fu squassata come da un terremoto; e Fafhrd trascinò il Mouser attraverso la porta ad archi trinati, e poi vi fu un altro lampo e un altro grande tuono.

Il lampo mostrò un semicerchio di Lankhmariani che, cinerei in volto, si

giravano a guardare mentre fuggivano attraverso la Piazza delle Delizie Tenebrose, atterriti dallo straordinario uragano che, dalle viscere del muro, minacciava di inseguirli.

Fafhrd si girò di scatto. L'arcata era ridiventata un muro cieco.

Il Bazar del Bizzarro era scomparso dal Mondo di Nehwon.

Il Mouser, seduto sulle pietre umide dove l'aveva trascinato Fafhrd, balbettò lamentosamente: «I segreti del tempo e dello spazio! La scienza degli dèi! I misteri dell'Interno! Il nirvana nero! Il Paradiso rosso e oro! Cinque soldi perduti per sempre!»

Fafhrd strinse i denti. Una ferma decisione, nata dalle molte rabbie e perplessità recenti, si cristallizzò dentro di lui.

Fino a quel momento aveva usato la ragnatela di Sheelba - e anche lo straccio di Ningauble - solo per servire gli altri. Ora li avrebbe usati per sé! Avrebbe scrutato più attentamente il Mouser e ogni persona che conosceva. Avrebbe studiato la propria immagine riflessa! Ma soprattutto avrebbe scrutato Sheelba e Ningauble fin nel profondo dei loro cuori stregoneschi!

Dall'alto gli giunse un sommesso: "Ssst!"

Quando alzò la testa, si sentì strappare qualcosa dal collo e, con una lievissima sensazione di solletico, anche dagli occhi.

Per un momento vi fu un fremito nell'aria che si sollevava, e attraverso quello gli parve di scorgere vagamente, come attraverso un vetro molto spesso, una faccia nera con una pelle a ragnatela che copriva interamente la bocca e le narici e gli occhi.

Poi quella dubbia visione scomparve, e rimasero solo due teste incappucciate chine verso di lui, dall'alto del muro. Vi fu una risata sommessa.

Poi le due teste incappucciate si ritrassero e scomparvero, e rimasero solo l'orlo del tetto e il cielo e le stelle e il muro cieco.

FINE